

**DOCTORADO EN  
CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES**

*ESTUDIOS DE LENGUA Y LITERATURA*

UNIVERSIDAD DE ALMERÍA



**PERSONAJES, ESPACIO Y CONSTRUCCIÓN DEL  
MUNDO EN LA FANTASÍA ÉPICA. UN CASO  
ESPAÑOL: LA SAGA DE TRAMÓREA, DE  
JAVIER NEGRETE**

CHARACTERS, SPACE AND WORLDBUILDING IN EPIC FANTASY.

A SPANISH SAMPLE: *TRAMÓREA'S SAGA*, BY JAVIER NEGRETE

Tesis doctoral presentada para  
optar al grado de **doctor** por

**ANTONIO CASTRO BALBUENA**

y dirigida por

**JOSÉ R. VALLES CALATRAVA**

Almería, diciembre de 2020



## Resumen:

Este viaje comienza con la intención de demostrar y analizar la presencia del mito (como historia y estructura) en el género de la fantasía épica contemporánea, campo literario del que se tratará, entre otras cuestiones, su vinculación con soportes no literarios, como el del cine, los videojuegos o la música. Con esta tesis se pretende analizar la influencia del mito en estructuras esenciales de la novela como los personajes y el espacio narrativo, ambas áreas estrechamente ligadas entre sí. Para el planteamiento teórico se tendrá en cuenta un corpus basado en determinadas obras, como *El señor de los anillos*, de Tolkien, y *Canción de hielo y fuego*, de George R. R. Martin. Por último, las conclusiones extraídas del análisis teórico se aplicarán en *La saga de Tramórea* (*La espada de fuego*, *El espíritu del mago*, *El sueño de los dioses* y *El corazón de Tramórea*), de Javier Negrete, obra clave de la fantasía épica española.

## Abstract:

This journey begins with the intention of demonstrate and analyse the presence of myth (as tale and as structure) in epic fantasy genre, a literary genre which will be studied in deep, specially its links with areas such as films, videogames or music. With this PhD thesis I want to analyse myth influence in Characters and Narrative Space as essential structures of the novel, areas linked between them. The theoretical part will focus on a corpus of literary works, as *The Lord of the Rings*, by Tolkien, and *A Song of Ice and Fire*, by George R. R. Martin. Lastly, the conclusions of that analysis will be used to analyse *Tramórea's Saga* (*La espada de fuego*, *El espíritu del mago*, *El sueño de los dioses* and *El corazón de Tramórea*), by Javier Negrete, essential literary work of the Spanish epic fantasy genre.





## AGRADECIMIENTOS

---

Quiero dar las gracias en primer lugar a la Universidad de Almería, institución donde he tenido la suerte de cursar mis estudios superiores de grado, de máster y, por último, de doctorado. En especial, a mi director de tesis, José R. Valls Calatrava, por su apoyo durante el recorrido en este largo viaje académico. También quiero agradecer su colaboración a las 565 personas que participaron en mi experimento social sobre *El héroe contemporáneo*, así como a aquellas que me ayudaron a difundirlo.

Una fuerza esencial que me ha traído hasta aquí es mi madre, quien, además de sembrar en mí el placer (luego obsesión) por la lectura, supone uno de mis principales apoyos en la vida. Sin su cariño y ánimo yo no estaría hoy escribiendo estas palabras. Gracias, mamá, este logro también es tuyo.

Doy las gracias también a mis amigos, junto a quienes he vivido buenas y malas experiencias que tanto influyeron en mí. En especial a Nazaret, cuyas (fervientes) conversaciones resultaron en valiosas conclusiones que sin ella quizá no habría atisbado; y a Juanfran, amigo y compañero de aventuras fuera y dentro de Azeroth, a quien asalté una tarde entera para hablar del antihéroe. Y aunque ha llegado a mi vida en la recta final de esta tesis, quiero dar las gracias también a Marcela por su cariño, su apoyo, confianza en mí y sus ánimos inagotables. Gracias, monita.

Por último, doy las gracias a cuantos personajes de ficción he conocido (y conoceré), pues son en parte responsables de la persona que soy hoy en día. Sin ellos, sin su sufrimiento, su tesón y cabezonería, esta tesis no habría nacido ni mucho menos crecido hasta el resultado final, bueno o malo. Os veo dentro de muy poco, entre mitos, magia y batallas por ganar.



# ÍNDICE

## PROEMIO

|   |    |
|---|----|
| <b>El principio del viaje</b> .....   | 13 |
| Introducción. Justificación, objetivos, planteamiento inicial. Área de trabajo y esquema de tesis |    |

## PRIMERA PARTE

### EL GÉNERO. FANTASÍA ÉPICA

#### CAPÍTULO I

|   |    |
|---|----|
| <b>Una historia épica</b> .....   | 25 |
| Definición de fantasía épica, controversia terminológica, evolución de las historias, género multimedia |    |
| <b>I. 1. Fantasía <i>ab integro</i>. Hacia una terminología globalizadora</b> .....                     | 27 |
| I. 1. 1. Conflictos ancestrales en torno a la definición de «fantasía» .....                            | 27 |
| I. 1. 2. De <i>hobbits</i> , tronos de hierro y vikingos. Un género literario...                        | 39 |
| <b>I. 2. ¿Qué es la fantasía épica?</b> .....   | 45 |
| I. 2. 1. La vía de lo humorístico .....   | 50 |
| I. 2. 2. La vía del espacio mítico .....  | 53 |
| <b>I. 3. La época dorada de la fantasía épica. Nuestros días</b> .....                                  | 60 |
| I. 3. 1. Componiendo una canción de hielo y fuego. George R. R. Martin .....                            | 64 |
| I. 3. 2. Otros mundos. Hobb, Erikson, Sapkowski y Sanderson .....                                       | 72 |
| <b>I. 4. La fantasía épica como género multimedia</b> .....   | 77 |
| I. 4. 1. La fantasía épica y el cine .....  | 78 |
| I. 4. 2. La fantasía épica y la televisión .....  | 81 |
| I. 4. 3. La fantasía épica y los videojuegos .....  | 85 |
| I. 4. 4. La fantasía épica y la música .....  | 88 |
| I. 4. 5. La fantasía épica y la ilustración .....   | 91 |
| <b>I. 5. El florecimiento de la fantasía épica</b> .....  | 94 |

SEGUNDA PARTE  
CONSTRUCCIÓN MÍTICA DEL MUNDO. PERSONAJES Y  
ESPACIO NARRATIVO

CAPÍTULO II

|  |     |
|--|-----|
| <b>El mito de la hoguera</b> .....   | 101 |
| Influencia, desarrollo y pervivencia del mito en<br>la fantasía épica  |     |
| <b>II. 1.</b> El nacimiento de los dioses. La naturaleza del mito .....  | 103 |
| <b>II. 2.</b> La creación de los dioses <i>ex profeso</i> . Mitos de la creación .....                           | 114 |
| II. 2. 1. El mito nuclear: la autocontextualización en la obra de<br>fantasía épica .....                        | 126 |
| II. 2. 2. <i>Worldbuilding</i> y <i>mythmaking</i> . Hacia una construcción de<br>la realidad intratextual ..... | 140 |
| <b>II. 3.</b> Conclusiones. El mito como herramienta del<br>narrador de fantasía épica .....                     | 152 |

CAPÍTULO III

|   |     |
|---|-----|
| <b>De cazadores de monstruos, hechiceros y<br/>guerreras empoderadas</b> .....  | 155 |
| El «personaje» en fantasía épica desde la teoría literaria y análisis<br>actanciales. El héroe en la actualidad, personajes femeninos |     |
| <b>III. 1.</b> El personaje como ente teórico .....   | 156 |
| III. 1. 1. Faceta contextual .....  | 157 |
| III. 1. 2. Faceta identitaria .....   | 165 |
| <b>III. 2.</b> El estado del héroe en la actualidad .....   | 169 |
| III. 2. 1. Aproximación a la dicotomía héroe/antihéroe en<br>la literatura y el cine .....  | 169 |
| III. 2. 2. El héroe contemporáneo. Un experimento social .....  | 175 |
| <b>III. 3.</b> El héroe oscuro o <i>grim hero</i> .....   | 200 |
| III. 3. 1. Definición del héroe oscuro .....  | 200 |
| III. 3. 2. El carácter del héroe. Rasgos antiheroicos .....   | 211 |
| <b>III. 4.</b> Aproximación a los personajes femeninos en<br>fantasía épica .....   | 215 |
| <b>III. 5.</b> Conclusiones .....   | 219 |

#### CAPÍTULO IV

|   |            |
|---|------------|
| <b>De bosques encantados, ciudades blancas y templos sagrados .....</b>   | <b>223</b> |
| Análisis global del espacio narrativo. Análisis estratificado del espacio narrativo: Topográfico, cronotópico y textual |            |
| <b>IV. 1. Análisis global del mundo imaginario. Hacia una estratificación del espacio narrativo .....</b>               | <b>225</b> |
| IV. 1. 1. Una aproximación al análisis global. Mapas espaciales .....   | 225        |
| IV. 1. 2. Análisis global del espacio narrativo en fantasía épica .....   | 229        |
| IV. 1. 3. Un análisis global. La Tierra Media frente a Poniente .....   | 234        |
| <b>IV. 2. Análisis estratificado del espacio narrativo. Perspectivas literal y mítica .....</b>                         | <b>239</b> |
| IV. 2. 1. Estrato topográfico .....   | 243        |
| IV. 2. 2. Estrato cronotópico .....   | 247        |
| IV. 2. 3. Estrato textual .....   | 252        |
| <b>IV. 3. Conclusiones .....</b>  | <b>256</b> |

#### TERCERA PARTE

### LA FANTASÍA ÉPICA EN ESPAÑA. UN CASO ESPAÑOL: LA SAGA DE TRAMÓREA, DE JAVIER NEGRETE

#### CAPÍTULO V

|   |            |
|---|------------|
| <b>La fantasía en España .....</b>  | <b>263</b> |
| Aproximación a la situación tradicional y actual del género fantástico en España          |            |
| <b>V. 1. Lectura, libros y fantasía. Aproximación al sector editorial en España .....</b> | <b>263</b> |
| V. 1. 1. Sobre el «negocio» del libro y la lectura en nuestro país .....                  | 263        |
| V. 1. 2. Recepción, teorización y publicación de la narrativa fantástica en España .....  | 270        |
| <b>V. 2. La fantasía épica en España .....</b>  | <b>283</b> |
| V. 2. 1. Pasado reciente del género: Ana María Matute y <i>Olvidado rey Gudú</i> .....    | 283        |
| V. 2. 2. Panorámica actual de la fantasía épica española .....                            | 286        |
| <b>V. 3. Conclusiones .....</b>   | <b>294</b> |

## CAPÍTULO VI

|  |            |
|--|------------|
| <b>La construcción del mundo de Tramórea .....</b>   | <b>297</b> |
| El elemento fantástico en la saga. Nociones sociales de<br>Tramórea. El mito nuclear               |            |
| <b>VI. 1. Sobre el elemento fantástico y su implicación<br/>en Tramórea .....</b>                  | <b>298</b> |
| <b>VI. 2. La sociedad de Tramórea: mito, geografía e historia .....</b>                            | <b>305</b> |
| VI. 2. 1. El mundo de Tramórea. Geografía y astronomía .....                                       | 305        |
| VI. 2. 2. La organización social de Tramórea. Cultura,<br>comportamiento social y sexualidad ..... | 309        |
| <b>VI. 3. El Mito de las Edades, mito nuclear de Tramórea .....</b>                                | <b>315</b> |

## CAPÍTULO VII

|  |            |
|--|------------|
| <b>Los personajes de Tramórea .....</b>  | <b>325</b> |
| Binomio heroico en la saga. El antisujeto y sus<br>consecuencias. Personajes femeninos. Otras particularidades |            |
| <b>VII. 1. Kratos May y Derguín Gorión. Dos héroes para<br/>una misma historia .....</b>                       | <b>326</b> |
| VII. 1. 1. El héroe oscuro Kratos May .....  | 331        |
| VII. 1. 2. El héroe oscuro Derguín Gorión .....  | 335        |
| <b>VII. 2. El antisujeto en Tramórea. Los binomios<br/>Derguín-Togul Barok y Linar-Ulma Tor .....</b>          | <b>342</b> |
| VII. 2. 1. Los antisujetos Derguín Gorión y Togul Barok .....  | 342        |
| VII. 2. 2. Los antisujetos Linar y Ulma Tor .....  | 349        |
| <b>VII. 3. Los personajes femeninos en Tramórea .....</b>  | <b>354</b> |
| <b>VII. 4. Otras particularidades de los personajes en Tramórea .....</b>                                      | <b>362</b> |
| VII. 4. 1. La doble identidad. Narsel y el Gran Barantán .....   | 362        |
| VII. 4. 2. Los falsos adyuvantes Urusamsha y Mikhon Tiq .....  | 364        |
| VII. 4. 3. Conversión de personajes míticos a personajes literales .....                                       | 368        |

## CAPÍTULO VIII

|  |            |
|--|------------|
| <b>El espacio narrativo de Tramórea .....</b>  | <b>371</b> |
| Binomio heroico en la saga. El antisujeto y sus<br>consecuencias. Personajes femeninos. Otras particularidades |            |
| <b>VIII. 1. Tramórea. Análisis global .....</b>  | <b>371</b> |

|   |     |
|---|-----|
| VIII. 1. 1. Análisis cuantitativo del espacio narrativo .....   | 371 |
| VIII. 1. 2. Análisis cualitativo del espacio narrativo. Mapas<br>cognitivos .....                         | 373 |
| VIII. 2. Tramórea. Análisis estratificado .....   | 392 |
| VIII. 2. 1. El espacio extradiegético como recreación. La<br>llanura de ensueño o de materia oscura ..... | 392 |
| VIII. 2. 2. El espacio de naturaleza doble. El Bardaliut, hogar<br>de los dioses y nave espacial .....    | 399 |
|   |     |
| Epílogo   |     |
| Un alto en el camino .....  | 407 |
| Conclusiones finales. Comentarios sobre capítulos de<br>análisis. Senderos por recorrer                   |     |
|   |     |
| Bibliografía .....  | 419 |
| APÉNDICE I  |     |
| Ilustrando una fantasía épica .....   | 449 |
| APÉNDICE II   |     |
| Descubriendo al héroe oscuro .....  | 469 |
| APÉNDICE III  |     |
| Ejemplificando los estratos espaciales .....  | 491 |
| APÉNDICE IV   |     |
| Entrevistando a Aranzazu Serrano .....  | 497 |
| APÉNDICE V  |     |
| Desmenuzando Tramórea .....   | 501 |





— PROEMIO —

## El principio del viaje

• INTRODUCCIÓN. JUSTIFICACIÓN, OBJETIVOS, PLANTEAMIENTO INICIAL.  
ÁREA DE TRABAJO Y ESQUEMA DE TESIS •

*“Go back?”, he thought. “No good at all! Go sideways? Impossible!  
Go forward? Only thing to do! On we go!”.*

Bilbo Bolsón

N o hacía mucho que había terminado mi tercera relectura de *El señor de los anillos* —obra que cayó en mis manos cuando todavía era un adolescente, que deseché y que, arrepentido, rescaté unos años más tarde— cuando empecé a pensar que detrás de aquellos personajes, detrás del bueno de Sam, del tesón de Frodo, de la figura autoritaria de Gandalf y de la misteriosa estela que brilla en cada pasaje en que aparecen los elfos, había algo que había escapado de aquellas páginas y que había saltado a otras de mis lecturas habituales de aquella época. «Coincidencia», fue lo primero que me dije. En este tiempo cursaba aún el grado de Filología Hispánica, por lo que mis sentidos estaban despiertos, alerta, a la espera de qué podía localizar en cada libro que caía en mis manos. Y fue entonces, a través de trabajos cuatrimestrales para la asignatura de Teoría de la Narrativa —y más tarde con un trabajo de fin de grado y dos trabajos de fin de máster—, cuando empecé a trabajar en lo que creía haber encontrado.

Una búsqueda inicial me llevó hasta un clásico del género que me había acompañado desde que no era más que un niño (la *fantasía*), unido a ese tipo de obras que tanto me entusiasman todavía hoy en día (la *fantasía épica*). Se trataba de *Conan el guerrero*, que en España editó el sello Martínez Roca en 1996, y en cuyo interior, en la introducción de L. Sprague de Camp, se hablaba de este tipo de literatura.

De los diversos tipos de narrativa, la que brinda la más pura diversión es la fantasía heroica; se trata de historias de espada y brujería, que se desarrollan en un mundo imaginario —ya sea en este planeta, tal como pudo ser hace muchos años, o en el futuro remoto, o en otro mundo, o en otra dimensión— donde la magia funciona y todos los hombres son poderosos, todas las mujeres hermosas, los problemas sencillos, y la vida es una aventura. En un mundo como éste, las radiantes ciudades apuntan con sus brillantes torres a las estrellas; los brujos lanzan hechos siniestros desde sus guaridas subterráneas; los espíritus malignos caminan, y acechan en las ruinas; los monstruos primitivos se abren camino a través de la selva, y el destino de los reinos depende de las hojas sangrientas de las espadas empuñadas por héroes de primitiva fuerza y valor. (Howard, *Conan*)

Lo que me llamó la atención de una definición como esta es que se explicaba un tipo concreto de historias... sin caer, valga la redundancia, en una *explicación de la trama*. Al contrario, se expone *el lugar donde transcurre la trama*, donde viven aquellos que *desempeñan la trama*. ¡Qué importancia podían tener el espacio y los personajes de estas historias para que dichas historias vieran así perdido su protagonismo! Fue entonces cuando rescaté aquello que yo creía haber visto. La definición exacerbada de elementos, pero no de todos los elementos, sino de aquellos que *construían el mundo* de aquellas historias que a mí siempre me habían gustado. Pensé que quizá hubiera algo en común, un hilo que

todas ellas siguieran para adoptar la forma que esa etiqueta de «fantasía épica» parecía conferirles.

No tardé mucho en darme cuenta —de nuevo, con las primeras lecturas académicas al respecto— de que el sendero que estaba siguiendo parecía llevar a un camino mucho mayor. *Mitopoiesis*, la creación de una mitología nueva; fue esa mi primera parada, y quizá la más importante de todas. ¡El mito! ¿Qué es el mito? ¿Cómo funciona? ¿Desde cuándo y con qué intención? Ese último interrogante, el de la *intención*, me ha traído de cabeza hasta el último día de redacción de esta tesis, como se comprobará más adelante. El caso es que empecé a hallar una respuesta —o a construirla— para aquellas preguntas. Ya tenía una base para seguir trabajando, si bien me veía obligado a apunlarla continuamente. Porque ¿qué tiene que ver el mito con la fantasía épica? Y peor aún, ¿qué es la fantasía épica, y en qué se diferencia de tantas «primas hermanas», como la *baja* o la *alta fantasía*, la *fantasía heroica*, el *grimdark* o la propia *fantasía mítica*? Había mucho por hacer. Así que reuní las fuerzas que consideré necesarias y me decidí a comenzar este viaje a través de la presente tesis doctoral.

La hipótesis esencial desde la que parto es la de una construcción del mundo ficticio basada en una realidad intratextual —aquella construida por el autor, el «mundo ficticio»— elaborada a imagen y semejanza de la realidad extratextual —habitada por el autor—, pese a la presencia en la primera realidad de elementos fantásticos, imposibles o no propios de la segunda realidad como, por ejemplo, un mundo diferente, poseedor de sus propias reglas naturales, sociales, económicas o políticas. Todo ello implicaría la entrada en liza de conceptos como el de verosi-

militud y *secondary belief*, si bien de entrada se plantean algunas dificultades, como la configuración de un mundo verosímil pese a la existencia en él de, por ejemplo, magos o criaturas que expulsan fuego por las fauces. Mi hipótesis continúa con la descripción de ese mundo, en la que creo que participa el *mito* de un modo protagonista, y también con atención a los seres que pueblan ese mundo, los *personajes*, pues creo que estos individuos ficticios se ven condicionados de un modo esencial por el mundo que habitan, por lo que gozan, quizá, de un estatus único y propio del género. Este será el punto de partida, el hipotético destino con que se inicia este viaje, con el objetivo de alcanzar una plena definición del género literario, así como la descripción de los procesos principales en cuanto a la construcción en dichas obras del mundo imaginario, del espacio narrativo y de los personajes que participan en la fantasía épica.

He decidido organizar el contenido de esta tesis a partir del título que la encabeza: *Personajes, espacio y construcción del mundo en la fantasía épica*. Era esa mi inquietud principal, y es a partir de esos tres elementos sobre los que he construido todo lo demás. Mi intención no es otra que la de hallar respuestas —no infalibles, pero sí lo más adecuadas posible— a las dudas y al caos que parece reinar en la faceta más académica de un género cuyo «documento de referencia», el *Wizardry and Wild Romance* de Michael Moorcock, data de 1987. No quiero decir, ni por asomo, que en estos últimos treinta y tres años no se haya escrito nada sobre el tema, pues, como se verá más adelante, la bibliografía —en el mundo anglosajón, sobre todo— es extensa y variada. Sin embargo, desde la llegada del género fantástico-épico al gran público a través de los medios de comunicación de masas como el cine, la televisión y las

plataformas de contenido bajo demanda, lo cierto es que se percibe cierto renovado interés por estas obras de seres fantásticos y ciudades de ensueño que merece, a mi juicio, una revisión de cuanto se ha escrito hasta ahora. La intención es ofrecer una visión actualizada de cuanto ofrecen las nuevas narrativas de la fantasía épica. Más allá de una revisión teórica y conceptual, creo además que esa llegada de la fantasía épica al gran público (y de todo lo fantástico y lo perteneciente a la ciencia ficción) supone el mejor momento para un estudio académico con la intención de ser riguroso, ahora que parece lejano ese momento en que la fantasía se veía de un modo despectivo como *cuentos para niños*, además de sufrir, como se verá más adelante, ataques incluso desde el plano teórico. Sirva todo este contexto como justificación para la elaboración de esta tesis doctoral, aunque —siendo sincero— en ello también ha jugado un papel protagonista mi insaciable curiosidad por conocer los entresijos de las historias que me han acompañado desde hace tanto tiempo.

La base desde la que debo partir ha de ser teórica; sin embargo, estoy convencido de que los preceptos abstractos deben estar anclados a una demostración, al menos como muestra de su desarrollo pleno. Para ello he optado por dos vías. La primera, una exposición puramente teórica de cuantos conceptos abstractos sean necesarios para la consecución del objetivo que mencionaba unas líneas atrás. Dicha exposición teórica se verá acompañada al mismo tiempo de una serie de ejemplificaciones, para lo que recurriré a un corpus de obras literarias. Mi interés es el de mostrar dichos conceptos teóricos no a partir de la nada, de la elucubración, sino de una base que pueda extrapolarse a otras obras del género literario. Este corpus literario estará formado, en primer lugar, por dos

obras —a mi juicio— principales: la primera es *El señor de los anillos*, de Tolkien, a quien se considera —no solo por mi parte, como puede imaginarse— como un pilar fundamental de la fantasía épica. La segunda obra será *Canción de hielo y fuego*, de George R. R. Martin, una saga más actual (su inicio se dio en las postrimerías de la década de los 90, si bien su cierre todavía no tiene fecha) que puede mostrar una evolución en el tiempo de cuantos conceptos puedan tomarse de la obra de Tolkien. En segundo lugar, componen este corpus otras obras que, desde mi punto de vista, ofrecen diferentes perspectivas de lo que puede ser el género de la fantasía épica en la actualidad: primero, la saga (también inconclusa, para desgracia de cuantos aficionados pueda tener el género) de *Crónica del asesino de reyes*, de Patrick Rothfuss, marcada —a priori— por un enfoque más personalista y juvenil del protagonista; y la saga del cazador de monstruos Geralt de Rivia, de Andrzej Sapkowski, cuya perspectiva central, al igual que la anterior, se suma a la revisión (y reinención) de cuentos clásicos europeos a lo largo, sobre todo, del primer volumen de la saga. Se tienen en cuenta —aunque más como ejemplos puntuales y concretos— obras como la saga de *El Vatlídico*, de Robin Hobb, la trilogía aún inconclusa de *Neimhaim*, de Aranzazu Serrano, o la trilogía de *La primera ley*, de Joe Abercrombie.

Pese a que la elección de este corpus está condicionada por cuantos motivos acabo de exponer, no dudo de la importancia de las obras que no aparecen en él. Baste mencionar unas pocas, como la enorme saga de *La rueda del tiempo*, de Robert Jordan, publicada antes que la hoy bien conocida *Canción de hielo y fuego*; o cualquiera de las sagas del fructífero Brandon Sanderson; o incluso la obra de *Malaz: El libro de los caídos*, de Steven Erikson, entre otras muchas. Sin embargo, creo que el

esfuerzo analítico ha de centrarse en un corpus que, por reducido, resulte fácil de manejar, y cuyas peculiaridades puedan afinarse en el momento preciso, si es que el acercamiento a dichas obras así lo requiere. Mi interés, mi objetivo, es el de hallar puntos comunes en la evolución y en el análisis de la fantasía épica. Al contrario, no pretendo localizar cada una de las particularidades de cada obra de fantasía épica para definir el género, pues a mi juicio dicho esfuerzo resultaría tan fútil que, en ese caso, bastaría solo con que —al día siguiente de la publicación de esta tesis— apareciera una nueva obra del género para desbaratar todo lo planteado aquí. Por no hablar de que podrían confundirse «particularidades del género» con «particularidades del estilo del autor», lo cual creo que debe evitarse (o al menos acotarse) en la medida de lo posible.

Decía que he optado por dos vías para la ejemplificación de los preceptos teóricos. La primera ya la he explicado: el corpus literario. La segunda vía supone el desarrollo de un análisis completo (y no puntual, como en el caso anterior) de una saga de fantasía épica. Para su elección he seguido, además de los consejos de mi director de tesis, dos ideas: la primera de ellas era aprovechar mi formación inicial como graduado en Filología Hispánica, por lo que convenía la elección de una obra de autor español. Esto me permitiría, además, analizar la situación del género en nuestro país. La segunda idea era la búsqueda de una saga que pudiera ofrecer cierta densidad para que el análisis (de construcción de mundo, espacio narrativo y personajes) fuera lo más completo posible. La elegida ha sido *La saga de Tramórea*, de Javier Negrete, una tetralogía —compuesta por *La espada de fuego*, *El espíritu del mago*, *El sueño de los dioses* y *El corazón de Tramórea*— que se desarrolla en el mundo ficticio homónimo, donde juega un papel protagonista, como se verá

más adelante, la influencia de la formación en Filología Clásica de su creador, así como la inclusión de elementos tradicionales junto a un hibridismo entre fantasía épica y ciencia ficción.

Planteadas todas estas cuestiones, procedo ahora a una explicación de cómo se organiza el interior de esta tesis doctoral, que servirá como avance de lo que el lector podrá encontrar en ella.

Como decía, he organizado el contenido a imagen y semejanza de cuanto expone su título. *Grosso modo* existen dos grandes bloques, uno teórico y otro práctico. El teórico se divide en dos partes: una, *El género. Fantasía épica*, y otra, *Construcción mítica del mundo. Personajes y espacio narrativo*. La primera de ellas está dedicada a la definición y descripción de lo que puede entenderse como fantasía épica, para lo que he recurrido no solo a fuentes académicas, sino que he querido prestar atención también a las expresiones que de la fantasía épica se encuentran en otros soportes audiovisuales: el cine, la televisión, los videojuegos, la música y la ilustración. Entiendo que la influencia de este material no es estanca, que el autor que produce fantasía épica puede jugar el mismo día a *The Witcher* en su consola y, más tarde, ver un par de capítulos de *Juego de tronos* en su televisor. Así, mi interés radica en mostrar una imagen amplia del género, no solo una expresión puramente literaria. Así, en el capítulo uno, *Una historia épica*, se desarrolla una respuesta a la pregunta «¿qué es la fantasía épica?», así como un estado actual del género literario (y audiovisual).

El segundo bloque de la parte teórica, compuesto por los capítulos dos, tres y cuatro, supone el núcleo de la tesis doctoral, donde se plantean los análisis debidos para cada una de las áreas. Así, el capítulo dos,



*El mito de la hoguera*, habla de la influencia del mito no solo en las obras del género, sino también en cada uno de sus elementos y de su misma estructura, con la presentación de un elemento concreto: el mito nuclear. Por su parte, el capítulo tres, *De cazadores de monstruos, hechiceros y guerreras empoderadas*, se centra en la definición y el análisis de los personajes que pueblan las obras de fantasía épica, así como en la evolución de su protagonista, el héroe. Para esto último he realizado un pequeño experimento social con la intención de conseguir una imagen consensuada de qué entiende la sociedad hoy día por héroe. En este tercer capítulo se presta atención también a la discutida aparición —más o menos frecuente— de los personajes femeninos en obras de este género. Por último, el capítulo cuatro, *De bosques encantados, ciudades blancas y templos sagrados*, plantea dos modos de análisis del espacio narrativo: uno de ellos, global, esto es, un macroanálisis destinado a la estructura mayor del espacio; y el otro, más pormenorizado, dividido en estratos que, a su vez, se distinguen en dos perspectivas: una literal —la más técnica— y otra mítica, en función de la influencia que los propios mitos parecen tener en la construcción del espacio narrativo.

Planteadas estas líneas maestras, se plantea entonces la parte enfocada a la ejemplificación: *La fantasía épica en España. Un caso español: La saga de Tramórea*, de Javier Negrete. El capítulo cinco, *La fantasía en España*, sirve como preludio y contextualización necesaria de lo que el género fantástico primero y la fantasía épica después significan en nuestro país, en nuestra sociedad. Para ello trazo una breve evolución del género, a partir de la obra de Ana María Matute, para después plantear el panorama actual de la fantasía épica en España. Tras ello, en los capítulos seis, siete y ocho, desarrollo el análisis pormenorizado de la

obra de Negrete en cuanto a construcción del mundo, personajes y espacio narrativo.

Por último, incluyo un epílogo a modo de conclusiones, donde expondré las reflexiones y las últimas ideas que suscite todo lo expuesto en anteriores capítulos. Sobra decir que, aunque basado en cuantas fuentes bibliográficas pueden encontrarse al final de este documento, cualquier fallo o desliz en la exposición de principios teóricos es responsabilidad exclusiva —como no podía ser de otra manera— de quien escribe estas palabras.

Con todo este equipaje preparado, que comience el viaje.

## PRIMERA PARTE

### **El género. Fantasía épica**



## Una historia épica

• DEFINICIÓN DE FANTASÍA ÉPICA, CONTROVERSIA TERMINOLÓGICA,  
EVOLUCIÓN DE LAS HISTORIAS, GÉNERO MULTIMEDIA •

**L**a capacidad evocadora del término que nos ocupa es poderosa.

«Fantasía épica». Cerramos los ojos y entre la bruma surgen las torres picudas, las murallas de granito blanco, el sol agazapado en la línea del horizonte y, frente a la ciudad, las huestes indescritibles, informes, que esperan un paso en falso o rendir la ciudad por inanición. Cuando ya piensan que los urbanitas están vencidos, cuando sus dedos ya casi rozan la victoria, el amanecer llega por fin y, con él, los jinetes blancos que, comandados por el barbado anciano que sostiene en alto el poderoso báculo, penetran en el flanco izquierdo del invasor precedidos por un rayo blanco y cegador; atraviesan al adversario como el cuchillo caliente a la mantequilla. Hemos vivido esta escena una y otra vez, pero en distintos escenarios, protagonizada por otros personajes, con un trasfondo diverso. Aun así, sabemos que es lo que buscamos. Sabemos que es *fantasía épica*.

Pero ¿por qué? ¿Qué hay detrás de todo esto, entre bambalinas, para que la seguridad en la respuesta sea tan arrolladora?

Ahora con los ojos abiertos, dejemos a un lado lo evocador y veamos qué hay en la fantasía épica. Acudamos al mismo origen, al lugar

de donde nacen todos los tipos de fantasía; ha de discernirse, al menos, qué es lo fantástico y en qué momento llega a él la épica, si es que se fue en algún momento. Llama la atención que, pese a la diferencia de opiniones en torno al término, a nuestro alrededor todos parecen saber qué es la fantasía épica..., aunque puede que muchos no sepan siquiera que «eso» (el libro, la película, la serie, el videojuego...) se denomina así. ¿Es coincidencia la necesidad de llevar al público en masa todas estas historias que antes rozaban casi lo tabú, lo marginal, lo extraño? ¿En qué momento cambió esa percepción y cómo ha llegado a nuestros días?

La invasión es imparable, y sus consecuencias, inciertas. La vanguardia ya ha cumplido su función; la adaptación de *Juego de tronos* deja la puerta abierta a un sinfín de sucesoras que pugnan por alzarse con el lugar de honor, relacionadas con el mundo de Poniente o con otras sagas de fantasía épica. Pero ¿los motivos de esta invasión son solo económicos? ¿Qué hay detrás de una obra de fantasía épica, qué elementos la caracterizan y, sobre todo, de dónde viene? ¿Juega un papel importante la tradición y las obras ya escritas para la evolución de este género, que parece estar en auge?

Trataré de ofrecer respuesta a tales interrogantes en este capítulo, así como a otras cuestiones. Mi punto de partida será el núcleo del género fantástico: quiero saber cómo es, qué se considera fantasía, qué problemas acucian a este gran nicho literario. Y después afrontaré la tarea de exponer una visión panorámica de la fantasía épica, de lo que fue y de lo que es hoy, si es que se trata de dos estadios distintos. Solo así po-

drá avanzarse en el estudio y conocer en realidad la relevancia que los personajes y el espacio juegan hoy en día en este género literario.

## **I. 1. Fantasía *ab integro*. Hacia una terminología globalizadora**

### *I. 1. 1. Conflictos ancestrales en torno a la definición de «fantasía»*

A la hora de definir conceptos pueden encontrarse variedad de definiciones para un mismo fenómeno, en especial a la hora de referirse a algo tan subjetivo, tan dependiente de la imaginación, como la *fantasía*. Una de las primeras visiones aparece en un texto de hace más de cuarenta años firmado por Todorov, para quien «lo fantástico es la vacilación experimentada por un ser que no conoce más que las leyes naturales frente a un acontecimiento natural» (34); según él, en lo fantástico ocurre un conflicto entre lo conocido y lo desconocido. Poco después, Belevan sostiene que la fantasía se expande entre «los límites de lo inverificable y de lo tangible» (19), pues «lo fantástico expresa aquello que no puede ser expresado sino por él mismo» (*ibid.*), lo cual, desde mi punto de vista, puede inducir a perderse entre los límites de lo abstracto.

Rabkin ahonda un poco más en ese campo del conflicto al decir que «the fantastic comes not from mere violation of ‘the real world’, but from offering an alternative to the real world» (19); es decir, modifica esa naturaleza de conflicto para señalar una reinterpretación de la realidad extratextual a través de la intratextual, y no una contraposición

---

y enfrentamiento entre ambas. Para Rabkin, lo fantástico «is an affect generated as we read by the direct reversal of the ground rules of the narrative world» (21). Merece la pena rescatar la definición que, años después, confecciona Rodríguez Pequeño en su intento por definir la literatura de transgresión: «Lo fantástico se define como ausencia de realidad; es lo que no existe, lo que no es, lo irreal [...]. Lo fantástico es una sección de la ficción determinada por la infracción, por la ruptura, por la transgresión» (*Referencia* 146–147). Como puede verse, esta definición vuelve a ahondar en el conflicto, en esa distancia-oposición entre lo que es y no es real.

Mucho más reciente en el tiempo es la voz de David Roas, que en 2011 publicaba un ensayo destinado a la definición de lo fantástico. Tras una contextualización y evolución del género —marcado por un proceso histórico basado en la llegada de la razón en el siglo XVIII como paradigma fundamental—, Roas incide en que «lo fantástico se producirá siempre que los códigos de realidad del mundo en el que habitamos sean puestos en entredicho» (*Tras los límites* 36), lo cual sigue la línea expuesta hasta ahora. El problema ocurre cuando, desde Todorov, los distintos teóricos entran en pugna por dilucidar si lo fantástico requiere (o incluye) un *factor del miedo*. En consonancia con Todorov<sup>1</sup> y autores como Baronian y Belevan, Rodríguez Pequeño sostiene que «el miedo y lo fantástico pueden coincidir, manifestarse simultáneamente, pero no de modo necesario, nunca en una relación de dependencia, pues ni lo fantástico provoca siempre miedo ni el miedo produce lo fantástico»

---

<sup>1</sup> Todorov se muestra contrario a que aparezca este *factor del miedo* en lo fantástico; de lo contrario, dejaría la definición en manos de la subjetividad. Así, señala que «[...] si la sensación de temor debe encontrarse en el lector, habría que deducir [...] que el género de una obra depende de la sangre fría de su lector» (46).



(Referencia 149). Frente a él, Roas —del mismo modo que autores como Caillois o Jackson— abandera la causa opuesta: «[...] lo fantástico —a través de vampiros, fantasmas, dobles y el resto de figuras y motivos del imaginario sobrenatural— tiene que ver con los miedos colectivos que atenazan a los seres humanos, con todo aquello que escapa a los límites de la razón» (*Tras los límites* 92). Y es que ese factor del miedo actúa de manera transversal en distintos frentes: de manera principal, en la literatura de terror,

que tiene su naciente expresión en la novela gótica (en *El Castillo de Otranto* -1764-, de Horace Walpole, *El monje* -1794-, de Mathew G. Lewis y *Melmoth el errabundo* -1820-, de Charles Maturín), crea el imaginario de un satanismo absoluto que luego se repetirá, con distintas inflexiones, en *Drácula* (1897), de Bram Stoker, y en universos narrativos como los de Lovecraft; lo monstruoso e incomprensible, que luego se somete a una explicación racional [...], y tercero, quizás la vertiente más rica, la que coloca la experiencia del miedo en una situación «entre», a medio camino entre lo explicable y lo inexplicable, entre la certidumbre y la ambigüedad, tal como se despliega en muchos textos de Poe, de Hoffmann, de Maupassant, de Quiroga, de Borges: el estremecimiento moderno del miedo, que no es sino una profunda experiencia del límite que se desplaza, entre lo familiar y lo extraño. (Bravo 15-16)

Baste decir entonces —sin correr demasiado riesgo de ser alcanzado por el fuego cruzado— que la fantasía supone una contraposición entre el mundo que el lector conoce y el mundo que el autor presenta a través de las páginas, el cual facilitará reinterpretaciones y nuevas visiones de ese mundo extratextual, y que lo fantástico nace del miedo, de lo que *tradicionalmente* provoca miedo, sin que su objetivo nuclear tenga que ser tan solo el de provocar ese sentimiento; quizá ni siquiera sea necesario que lo fantástico *per se* inspire ese sentimiento. Lo cual, desde mi punto de vista y según lo expuesto, correspondería más al género de

terror que al fantástico, esto es, a una historia *con la intención* de provocar miedo en quien la lea.

Un nuevo problema ocurre cuando en la fantasía los teóricos diferencian entre lo fantástico y lo maravilloso, cuya característica esencial, según Todorov, «no es una actitud hacia los acontecimientos relatados, sino la naturaleza misma de esos conocimientos» (68). Para él, existe una gradación en lo fantástico, según la cual, a cuanto más conflicto hay en el texto, más fantástico es; y cuanto menos conflicto, más maravilloso. Por tanto, si lo maravilloso busca un conflicto menor, en la obra habrá de tener una menor presencia la realidad extratextual para que no haya una colisión frontal entre ella y la intratextual. Si ajustamos este parámetro a una perspectiva espacial, por ejemplo, podemos ejemplificar a qué se refiere Todorov:

|  |   |
|--|---|
| <p>NATURALEZA DE LA OBRA<br/>BASADA EN<br/>CONFLICTO</p>   | <p>MUNDO PORTAL</p> <p><i>Harry Potter</i></p> <p><i>Alicia en el país de las maravillas</i></p> <p><b>Contraposición entre mundos/realidades</b></p>   |
| <p>NATURALEZA DE LA OBRA NO<br/>BASADA EN EL CONFLICTO</p> | <p>MUNDO ALTERNATIVO</p> <p><i>El señor de los anillos</i></p> <p><i>Conan</i></p> <p><i>Fafhrd y el Ratonero Gris</i></p> <p><b>Duda interna. El conflicto se presenta de modo indirecto</b></p> |

Tabla 1. *Lo fantástico y lo maravilloso según el conflicto entre realidades. Visión espacial*

Por tanto, y como expongo en la Tabla 1, para que exista un conflicto directo entre dos realidades debe haber una contraposición —precisamente— de dos realidades; deben aparecer entonces ambas en el texto como requisito *sine qua non*. En este caso cito un par de obras literarias en las que así ocurre al presentar, por un lado, la realidad del lector y, por otro, la realidad de lo fantástico o, si se quiere, el plano sobrenatural o de lo imposible. Así, el choque entre ambas se produce en la misma frontera, cuando un elemento de la realidad extratextual entra en contacto con otro de la intratextual o viceversa. En el segundo caso, cuando la esencia de la obra no radica en presentar un conflicto, se presenta una única realidad —en este caso, la que contiene lo sobrenatural o lo imposible en nuestro mundo— que puede presentar dudas internas de su propia veracidad; esto es, cuando los propios personajes se plantean la verdadera existencia de aquello que no existe en la realidad extratextual (sin ser conscientes de que esa realidad existe). Ocurre entonces, desde mi punto de vista, un *conflicto indirecto* en el que no se menciona la realidad del lector, pero sí se refiere a ella de forma indirecta con la intención de ocasionar un efecto similar de conflicto. Es entonces cuando ese conflicto —que en lo fantástico es nuclear— queda en un segundo plano, pero sí se produce. Lo maravilloso no está exento de conflicto.

The Other slid forward on silent feet. In its hand was a long-sword like none that Will had ever seen. No human metal had gone into the forging of that blade. It was alive with moonlight, translucent, a shard of crystal so thin that it seemed almost to vanish when seen edge-on. There was a faint blue shimmer to the thing, a ghost-light that played around its edges, and somehow Will knew it was sharper than any razor. (Martin, *Game* 9)

Este fragmento proviene de una obra de fantasía épica ambientada en un mundo alternativo en el que no hay una referencia directa a la

realidad extratextual. Sin embargo, ese conflicto entre realidades puede verse cuando Will, el personaje que contempla por primera vez en su vida al Otro, no es capaz de identificar con claridad el arma que lleva, aunque sí está seguro de que se trata de un metal no humano. Trata de compararlo con un trozo de cristal, busca un referente claro, algo evidente que provenga de su realidad —semejante a la realidad extratextual del lector, que asiste al evento desde los ojos de Will— para dar forma a lo que encuentra por primera vez. Y precisamente por la ausencia de una seguridad en la descripción y percepción de ese elemento pienso que se produce un conflicto indirecto, porque lo que Will siente y presencia podría ocurrir del mismo modo en una novela fantástica basada en el conflicto, si bien en el caso que nos ocupa solo hay una realidad en el texto, y no dos. Cabe analizar, por tanto, cómo se produce este conflicto indirecto en la fantasía épica, a qué se debe su conexión no palpable con la realidad extratextual, que subyace de algún modo allí. En cierto sentido, podría decirse que, dentro de esa realidad extratextual, ocurre el mismo conflicto (se imita) que ocurriría entre dos realidades, entre lo real y lo fantástico.

En relación a lo maravilloso, el terreno de las definiciones no es menos complicado. Toro ahonda en la posición de Todorov y dice que «lo maravilloso es una elevación de la realidad, no la ruptura de esta con la invasión de lo inefable, de lo misterioso» (143), lo cual vuelve a disminuir la posibilidad de un conflicto frontal entre realidades. El panorama vuelve a complicarse cuando la distinción entre lo fantástico y lo maravilloso se diluye. Para Lola Robles, «la ficción maravillosa o de fantasía es aquella en la que aparecen entidades de ficción sobrenaturales, imposibles o mágicas que son aceptadas con normalidad por perso-

najes y lectores» (71), una definición que a mi juicio adolece de un problema esencial. Por un lado, si bien en la obra de fantasía pueden aparecer entidades de ficción aceptadas por el resto de entes literarios, con frecuencia aparecen elementos discordantes con esa misma realidad literaria, como cuando Frodo descubre la amenaza de Sauron en el exterior de la Comarca, o cuando los parroquianos de la posada Roca de Guía regentada por Kote asisten, impávidos, a las consecuencias del ataque de un *skral*, una criatura fantástica (por citar dos obras situadas en polos temporales opuestos: la primera, *El señor de los anillos*, 1954; y la segunda, *El nombre del viento*, 2007). En ambos casos, desde mi punto de vista, vuelve a ocurrir un *conflicto indirecto* en el que, dentro de la única realidad que presenta la obra literaria, ocurre una contraposición entre lo real y lo sobrenatural a modo de mimesis a como ocurre con lo fantástico. Sucede, por tanto, un encuentro entre lo real (lo real intratextual) y lo que dentro de esa realidad se considera como sobrenatural.

Pero el problema va a más cuando se trata de definir esa realidad intratextual. Robles reconoce que la ficción maravillosa ocurre en mundos autónomos: «Lo importante es tener en cuenta que estamos en un mundo por completo autónomo, regido por sus leyes propias, y nadie se plantea la naturalidad o no naturalidad, la posibilidad o imposibilidad de los acontecimientos, puesto que allí son normales» (76). Si bien la última parte de su cita ya parece respondida con los ejemplos literarios que presentaba antes, merece la pena detenerse en la primera afirmación: «[...] estamos en un mundo por completo autónomo, regido por sus leyes propias».

¿Realmente el mundo creado *ad hoc* para la obra literaria es autónomo? En este caso, podríamos plantear que sí, que la Tierra Media posee unas características propias que no tiene otro mundo (ficcional o real), y que, si nuestro mundo cambia, la Tierra Media seguirá siendo la misma, pero... ¿autónomo? Depende de la perspectiva. Si lo observamos desde el punto de vista del lector, es evidente que no se trata de un mundo autónomo, en tanto que *toma prestadas* una serie de reglas del mundo extratextual para su construcción y, como comentaba en otra parte, «el mundo ficcional se sirve de determinados modelos y estructuras de la realidad extratextual para transmitir una pátina de posibilidad» (Castro, *Referencia* 191).

En un tono similar al de Robles, Roas plantea que

el mundo maravilloso es *un lugar totalmente inventado*, en el que las confrontaciones básicas que generan lo fantástico (la oposición natural/sobrenatural, ordinario/extraordinario) no se plantean, puesto que *en él todo es posible* —encantamientos, milagros, metamorfosis— *sin que los personajes del cuento se cuestionen su existencia*, lo que hace suponer que es algo normal, ‘natural’ [...]. Cuando lo sobrenatural se convierte en natural, lo fantástico deja paso a lo maravilloso. (Roas, *Recepción* 22-23, las cursivas son mías)

La invención del mundo fantástico puede resultar cierta hasta determinado punto, en el que el mundo fantástico *bebe* del nuestro de manera necesaria. Así lo reconoce en una entrevista el propio George R. R. Martin, quien reconoce ese enlace entre su obra y la realidad extratextual.

The major religions that actually play a significant role in the story are somewhat based of real religions, or real religious systems. [...] I take certain tenants of the religions, but I maybe take part of this and part of that and I meld them together and I think about it and I add a few imaginative elements. [...] the grounding it

in reality, I think, give it a certain verisimilitude, plausibility where just entirely made-up religions that are unconnected to anything, it's much more difficult to make them plausible. (Martin, *Talks at Google*)

Como respuesta a la pregunta anterior, mi opinión es que no, no es *totalmente* inventado, y hago énfasis en el adverbio en cursiva, porque creo que es crucial. El mundo intratextual precisa de invención, de reglas ficticias que actúen como contraposición de las reglas no ficticias... Pero sin esas reglas no ficticias no hay contraposición posible. El lector se sirve de ambas realidades durante la lectura y también para la interpretación de la obra.

¿Y de verdad en el mundo ficticio todo es posible? ¿Por qué, entonces, los autores de fantasía se obligan a dotar su mundo fantástico de unas reglas propias?

[...] hay un conjunto de obras que responde a reglas de modelo de mundo fantástico verosímil, en las que el autor tiene como uno de sus principales objetivos, previo e imprescindible a otros, la consecución de la verosimilitud, lo que conseguirá creando una apariencia de realidad, un efecto de real, superando la dificultad de que nos crean, obstáculo añadido para el escritor de este tipo de obras. (Rodríguez Pequeño, *Referencia* 156)

No, en mi opinión, no todo en el mundo fantástico es posible *una vez que su creador ya ha fijado su funcionamiento*. Roas ahonda en esa idea de que «todo es posible» en su tesis doctoral, apuntando que «el lector se sabe ante un mundo absolutamente irreal, donde todo es admisible, y donde, por tanto, no existe posibilidad de transgresión» (*Recepción* 41). Y vuelvo a insistir en que, si esto fuera así, si el lector tuviera tan claro que puede encontrarse cualquier cosa y lo asumiera sin más, no sería necesario ningún *credo secundario* (o *secondary belief*, tal y como

lo llamaba Tolkien), ni cabría la posibilidad de que ese proceso colapsara, como tan bien explica Nikolajeva:

Tolkien's concept of fantasy literature (although he speaks of fairy stories rather than fantasy) is based on the suspension of disbelief; that is, unlike the case of fairy tales, we as readers perceive fantasy, within its own premises, as "true". [...] As soon as suspension of disbelief is disturbed, the spell is broken, and, Tolkien adds, art has failed. (Nikolajeva 153)

Cuando el autor dota de unas determinadas reglas al mundo intratextual, y del mismo modo que ocurre en el mundo extratextual, en él será posible que ocurra solo lo que permitan esas reglas. Si esas reglas dicen que existen dragones, pero que son escasos, y que en cambio no hay ni rastro de unicornios, entenderemos que dentro de ese mundo intratextual es normal que existan los dragones y que no existan los unicornios. Entonces, si de pronto aparece un unicornio en la narración, el propósito del autor al intentar hacernos creer en su obra habrá fallado y el *credo secundario* quedará en suspenso. En definitiva, si el autor de la obra introduce el factor de verosimilitud, no todo será posible, sino que, como en el mundo real, los sucesos —¡y hasta la magia, en muchos casos!— estarán sujetos a determinadas normas.

La verosimilitud sumada a lo fantástico «nace de la relación entre la realidad y la ficción en forma de comunicación textual; tiene que ver con los personajes, lugares, tiempos, sucesos empíricamente existentes, pero también tiene que ver con los personajes, lugares, tiempos, sucesos presentados como verdaderos por el autor en un contexto literario» (Rodríguez Pequeño, *Ficción* 132). Y ¿cómo de necesaria es esta verosimilitud en la obra de fantasía? En busca de otra opinión de primera mano, cito de nuevo a otro de los autores del género.



I think the difference is hard fantasy and soft fantasy. People talk about hard sci-fi and soft sci-fi. I think there's hard and soft fantasy as well. Hard fantasy tries its best to be coherent, and realistic, and it all fits together, and it all makes sense. Soft fantasy is like: "Eh, there's dragons, there's a million dragons in the world". What do they eat? A million dragons, magic, there's a lot of hand-waving involved. I don't write soft fantasy. (Rothfuss, *A Writer*)

Creo que todo esto señala algo evidente, y es que, pese a la variedad terminológica, los conceptos no funcionan, o quizá dejaron de funcionar hace tiempo, cuando lo que abundaba era esa *fantasía ligera* a la que se refiere Patrick Rothfuss. También creo que se necesita una terminología más global, más incluyente, que realmente defina el género como existe hoy y no tanto como existió ayer. Por supuesto, mi tarea no va a ser la de redefinir el género de la fantasía; no voy a entrar en ese jardín, si bien ya hay voces que apuntan a la necesidad de una terminología más global también allí<sup>2</sup>, o quienes (¡ya en los años 80!) veían la fantasía como un modo distinto de realismo<sup>3</sup>, así como los que sostienen que lo maravilloso es un accesorio de lo fantástico del que solo disponen las obras de una calidad literaria superior<sup>4</sup>. De hecho, dentro del

---

<sup>2</sup> «[...] ¿por qué llamar maravilloso a algo que no provoca admiración en el receptor, si tenemos un término, 'fantástico', que recoge la naturaleza del elemento y, además, no está marcado en el sentido de describir la reacción del lector implícito del texto?» (Güemes 29).

<sup>3</sup> «[...] it acknowledged and put to use the dependence of the novel on character presentations and sequences of events that were logically inevitable results of the natural environment in which they occurred. The end result was a new kind of realism, one that depended upon the truth of experience rather than the confusion of abstractions, and one that created characters true to the social situation of the created environment rather than to the external environment which was the traditional subject of the novelist» (Elgin 264).

<sup>4</sup> «However, there is a distinction between what merely makes a story fantastic and what makes a story good fantasy. Perhaps wonder should figure into an account of the latter, but it need not in the former. The temptation to embrace a commendatory definition of the genre, such that a work of fantasy is necessarily meritorious, should be resisted; like all genres, there is enough room for bad stories too [...]. Thus, unless much contemporary fantasy is to be dismissed as automatically inferior to these, the idea that some meritorious works of fantasy need not involve wonder any more than works from other genres should be taken seriously» (Laetz y Johnston 169). Esta distinción se plantea, desde nuestro punto de vista, como algo fútil en el sentido de que «lo maravilloso» dependería entonces de la subjetividad del público lector, más

género fantástico ambas vertientes son motivo incluso de hibridación<sup>5</sup>. Y no puede olvidarse tampoco a quienes sostienen definiciones amplias y extensas con la intención de aunar, en una única taxonomía, la diversidad del género fantástico<sup>6</sup>.

Como decía, no voy a entrar en tan amplio campo, pero sí me centraré en la definición y la terminología (donde también hay cierta variedad) del género de la fantasía épica. En esta tarea trataré de ofrecer una terminología específica, relacionada con la tradicional y lejos de cuestiones a mi juicio «clasistas», como la distinción entre *alta* y *baja fantasía*. El objetivo es una definición globalizadora que permita una definición y un estudio exhaustivos, sin perder de vista la posibilidad de una perspectiva espacial<sup>7</sup>, como se presentó unas páginas atrás.

---

allá de que la distinción lo fantástico/lo maravilloso sea necesaria o no. ¿Qué hay entonces de esas obras que, aun incluyendo lo maravilloso, no se encuentren entre las obras más conocidas o principales del género? Supondría un desfase entre lo que se considera meritorio y lo que el público decide que es meritorio y digno de lectura.

<sup>5</sup> «Actualmente se han creado nuevas denominaciones para estas historias fantástico-maravillosas: “fantasía oscura”, “fantasía-terror”, por ejemplo [...]. En ambos planos muestran cómo uno y otro género influyen en la labor creativa de diversos autores, ofreciendo la oportunidad de unir lo sagrado (lo maravilloso, como expresión de lo sobrenatural “luminoso”, positivo) con lo impío (lo fantástico, lo sobrenatural “oscuro”, negativo)» (Toro 145).

<sup>6</sup> Es el caso de Farah Mendlesohn, quien construye una distinción dentro del género de la fantasía en función cómo «the fantastic enters the narrated world» (xiv). Por tanto, para ella existirían cuatro bloques, a saber: *portal-quest*, *liminal*, *immersive* e *intrusive*. Mendlesohn entiende esta taxonomía como una herramienta crítica, es decir, como un modo de clasificar el género desde el punto de vista del crítico. «They are observations, not diktats, and they are powerful only to the degree that they remain arguable» (Mendlesohn xvi).

<sup>7</sup> Este análisis espacial supondría la posibilidad, como se ha venido haciendo hasta ahora, de diferenciar el tipo de conflicto que ocurre en la obra, si en ella participa de modo directo la realidad extratextual, o, en definitiva, la magnitud de la oposición mundo real/mundo fantástico. Así lo apunta Rodríguez Pequeño cuando introduce la noción de *mundo* al sostener que «la naturaleza fantástica de una obra le es conferida por la inclusión en su macroestructura de unos elementos del referente que suponen una ruptura de las reglas del mundo real objetivo, de nuestro mundo» (*Referencia* 153).

Por tanto, la que me parece la mejor definición de lo fantástico, la más apropiada para lo que nos ocupa aquí, es —sin perder de vista cuanto se ha expuesto anteriormente— la siguiente:

La narrativa fantástica es un género narrativo moderno cuyos relatos se caracterizan por desarrollarse en mundos de ficción fantástica en torno a uno o varios elementos, asimismo, fantásticos, tomados de la mitología y/o la tradición de los distintos pueblos y culturas, cuya función en el relato es central. (Güemes 36)

Llama la atención la inclusión de la mitología y de la tradición en torno al concepto de mundo, por lo que sin duda habrá de prestarse atención a este elemento en la búsqueda de una definición acertada de fantasía épica.

### *I. 1. 2. De hobbits, tronos de hierro y vikingos. Un género literario*

Si en el plano general del género fantástico ya existen problemas de terminología, dentro de una de sus parcelas sucede lo mismo. A lo largo del tiempo, y con la aparición de obras de distinto tipo que rompían el canon anterior, se han acuñado diversos términos para referirse a la fantasía épica: *sword and sorcery*, alta y baja fantasía, fantasía heroica, fantasía mítica... Pese a la variedad, cabe pensar en la verdadera utilidad de emplear tantos términos, en especial si, al buscar en el *Historical Dictionary of Fantasy* de Stableford el término «*heroic fantasy*», nos devuelve la siguiente definición: «An alternative term routinely used by critics who thought sword and sorcery sounded too downmarket while fantasy was struggling to assert its independence as a commercial genre» (197). Eso sí, añade el siguiente matiz: «[...] “heroic fantasy” remains useful mainly as a description of those texts in which the prima-

ry focus is replication or calculated variation of the recipe for hero myths detailed by Joseph Campbell» (*ibid.*). Lo cual, desde mi punto de vista, conduce a pensar que *heroic fantasy* no es más que una construcción artificial cuyos motivos de existencia son más económicos —por aquello de que pensaban que era mejor que *sword and sorcery*— que literarios y objetivos (más allá de la representación del camino del héroe, de Campbell).

Si buscamos otro de los términos —en este caso, *sword and sorcery*—, Stableford dice lo siguiente:

A term coined by Fritz Leiber in response to Michael Moorcock's plea for a category label descriptive of the kind of fiction pioneered by Robert E. Howard's Conan stories and gradually sophisticated by L. Sprague de Camp, Fletcher Pratt, Leiber, and himself [...]. Sword and sorcery fiction overlaps heroic fantasy considerably, but is differentiated by its unashamed emphasis on action/adventure elements and by its generous hospitality to picaresque elements. (394)

Es cierto: en este caso, se añade un matiz más relevante, el que hace referencia a lo picaresco —y que habrá de tenerse muy en cuenta—, pero lo preocupante es que este concepto parece integrar el anterior. Además, a veces la literatura de espada y brujería parece marcada por cierto *optimismo*<sup>8</sup> que parece lejano de las corrientes contemporáneas, como comentaré más adelante.

Desde mi punto de vista, ambos conceptos —tal y como están definidos—, se superponen entre sí, y sus características están destinadas a englobar el estilo solo de determinados autores muy concretos. No es

---

<sup>8</sup> Según Strugnell, «the central characters of sword and sorcery fiction also have massive forces arrayed against them, but, however much they are threatened, their final triumph is assured» (172).

mi intención la de simplificar por el mero hecho de hacer más sencillo el panorama definitorio, pero sí creo necesario englobar distintos términos si las características y la evolución del propio género lo permiten<sup>9</sup>.

Otro de los términos extendidos entre los aficionados del género es el de *alta fantasía* en contraposición con el de *baja fantasía*, si bien la confusión en este punto es tal que incluso parece haber malentendidos entre los propios autores de lo fantástico. Si recurrimos una vez más al diccionario de Stableford, veremos que el término de alta fantasía fue acuñado *ad hoc* por Kenneth J. Zahorski y Robert H. Boyer en los años 70, y que ambos lo definieron como una ficción asentada «in secondary worlds, while the “low fantasy”, with which it is immediately contrasted, consists of fiction set in the primary world, into which magical objects and entities are introduced piecemeal» (198). El término incluye gran número de historias, a saber: «Not all immersive fantasies qualify as high fantasy, however; the category as defined by Zahorski and Boyer excludes humorous fantasy, animal fantasy, “myth fantasy” (of the recycled variety), fairy tales, gothic fantasy, science fantasy, and sword and sorcery» (*ibid.*).

Curiosamente, mientras que dicha definición sitúa la diferencia entre ambos términos en el tipo de espacio —según el tipo de mundo que se desarrolle en dichas obras—, Rocío Vega, autora de lo fantástico de nuestro país, sostiene que en la alta fantasía —que equivale, según

---

<sup>9</sup> La variedad en la terminología quizá no escape del plano académico o del aficionado más avezado, si bien «para el aficionado no académico, el término “literatura fantástica” engloba toda la ficción proyectiva [la no realista] o, cuando quiere entrar en matices, toda aquella ficción proyectiva que no es ciencia ficción» (Moreno 83). El problema entonces alcanza al lector de diferente forma, por niveles: nivel profano, nivel académico-aficionado y nivel aficionado.

---

dice, a fantasía épica— juega un papel protagonista el maniqueísmo entre el Bien y el Mal, mientras que la baja fantasía «suele girar alrededor de un héroe o dos y sus circunstancias personales. Los enemigos no tienen tanto poder como en la Alta fantasía y sus motivaciones no son tan malvadas» (Vega, *Ocho subgéneros*). Y, por último, ya de vuelta en el plano académico, Lola Robles señala que «se ha llamado “alta fantasía” a aquellas obras que poseen una mayor calidad literaria, menos estereotipos en cuanto a argumentos y personajes, mayor profundización psicológica en estos últimos, incluso puede haber crítica social» (98). La propia autora habla de lo endeble de esta definición, y al menos sitúa en el mismo plano a la heroica, la épica y la espada y brujería (*sword and sorcery*).

Si bien podría tener alguna utilidad proceder como Zahorski y Boyer lo hicieron en primer lugar —realizando una clasificación según el tipo de mundo—, resulta complejo establecer ese término diferenciador en un género que suele estar marcado por la creación de un único mundo fantástico, como se ha visto hasta ahora, lo cual concluiría en una terminología no tan útil como se pretende. La distinción según aparezca la dicotomía entre Bien o Mal o el camino del héroe parece todavía más compleja, y la propia Rocío Vega ejemplifica una de esas dificultades cuando trata de clasificar *Canción de hielo y fuego*, de Martin, a la que sitúa en baja fantasía —aunque la obra no se centra, como define ella el género, en uno o dos personajes, sino en más de una decena, como poco— para luego decir que sus últimos volúmenes contienen «una progresión hacia la Épica» (*op. cit.*). Más fútil aún me parece la distinción según la calidad literaria, según una obra sea presuntamente superior a otra, pues se trata de un elemento diferenciador subjetivo y, a mi juicio,

de muy poca utilidad en el plano académico. En este sentido, aclaro también que no me parece de justicia utilizar una terminología que sitúe a unas obras por encima de otras —ya sea cualitativa o cuantitativamente—, como apunta el uso de términos como «*alta fantasía*» y «*baja fantasía*».

Tampoco pienso que la solución pase por una simplificación total, como propone Robles<sup>10</sup>, sino que una posibilidad —inclusiva y, al menos, objetiva— sería la de reorganizar la terminología para aclarar o descartar cuantas características hemos enumerado. De hecho, creo que los mimbres para lograrlo están ahí, y por eso desde la primera página empleo el término *fantasía épica* para referirme al conjunto del género.

Dice Stableford del término *epic fantasy*:

An epic is a long narrative poem, usually based in mythology and featuring legendary heroes. Epics were the first works of fantasy literature [...]. The tradition of epic poetry, further sustained by Christian fantasists like John Milton and Romantic poets like Percy Shelley, continued to produce fantasies in abundance in the 19th and 20th centuries, including Andrew Lang's *Helen of Troy* [entre otros]. (130-131)

Tras esta introducción histórico-literaria, Stableford lanza la siguiente definición:

Epic fantasies are multivolume works —usually insistent immersive fantasies, although some retain portal fantasy frames— that routinely extend far beyond their initial trilogies; they gradually build up detailed historical and geographical images of secondary worlds, within which elaborate hero myths are construct-

---

<sup>10</sup> En su crítica a la clasificación de alta o baja fantasía, Robles sostiene que «sería preferible nombrar simplemente como “fantasía general” o solo “fantasía” a aquellas obras no clasificables en ningún subgénero, como se hace en cualquier otro tipo de literatura» (98). Como ella, pienso que no deberían forzarse las definiciones y las terminologías, pero en el caso que nos ocupa quizá no sea necesario forzar nada para lograr una terminología incluyente y objetiva.

---

ed [...]. Although most epic fantasies are strictly commodified, the format readily lends itself to greater ambition, as seen in the works of such practitioners as Guy Gavriel Kay, Tad Williams, George R. R. Martin, Steven Erikson [...]. From the viewpoint of most readers, it provides the core of the modern genre, constituted by the works of Terry Brooks, Stephen R. Donaldson, Katherine Kurtz, David Eddings, Robert Jordan, Robin Hobb, Terry Goodkind, and Kate Elliott. (*ibid.*)

Es decir, que el término *epic fantasy* incluye en sí mismo los orígenes del género fantástico en su conjunto, la evolución de la poesía épica hacia el Romanticismo, obras de fantasía también en los siglos XIX y XX y, por si fuera poco, es considerado como el núcleo del género moderno. Además, incluye la clasificación espacial al considerar las obras como *immersive fantasy*<sup>11</sup> y la creación de mundos como elemento nuclear, así como la elaboración de mitos heroicos relacionados con el personaje. En definitiva, ya no es necesario hablar de manera aislada de alta o baja fantasía, de fantasía heroica o de espada y brujería, sino que estas no son más que partes o secciones —o características propias de cierta obra o cierto autor— de lo que en realidad es un todo mayor, de un todo que no excluye ninguna de sus partes.

Creo que, entonces, es evidente por qué prefiero usar *fantasía épica* en lugar de cualquier otro de los términos, en especial a la hora de analizar el género en nuestra época. Pienso que su utilidad es genuina y que su uso no conduce a confusión o a difíciles discusiones acerca de si en una obra juega un papel protagonista el maniqueísmo o si aquellas dos obras de allí son mejores o peores que esas tres de más allá.

---

<sup>11</sup> Según Stableford, *immersive fantasies* son aquellas historias «set entirely within secondary worlds, and in which the protagonists belong to those worlds. The most important consequence of immersion, Mendlesohn points out, is that viewpoint characters must accept the fantastic entities with which they are surrounded as aspects of their normality, however exceptional particular encounters may be» (214).



Lo cierto es que Stableford, en su definición de *epic fantasy*, otorga cierta relevancia al espacio, a los personajes y a la mitología, así como al tamaño o longitud de las obras, por lo que creo necesario conocer qué implicaciones tienen estos elementos para dar a este género la forma que conocemos.

## I. 2. ¿Qué es la fantasía épica?

La inclusión de lo mitológico podría entenderse como un elemento esencial dentro del género, necesario para la creación del mundo fantástico, como sostiene Toro Abarza: «La recreación de mitos, tradiciones, leyendas, personajes, en resumen, de paradigmas culturales es la clave del aporte del autor de los relatos maravillosos: poblar un mundo con criaturas conocidas y desconocidas para los oyentes y lectores de dichas ficciones» (144). Por su parte, Laetz y Johnston añaden a esta descripción un ligero matiz, que es el de la posición del lector contemporáneo respecto a esa recreación de mitos y tradiciones:

On our view, fantastic narratives are fictional action stories with prominent supernatural content that is inspired by myth, legends, or folklore. Further, this content is believed by few or no audience members and is believed by audiences to have been believed by another culture. (Laetz y Johnston 167)

Destaca entonces esa intención mimética enfocada en la creación de un credo artificial, motivo por el que las religiones del mundo fantástico no poseen más creyentes que las entidades literarias que en él habitan, entidades en las que debe creerse, como sostienen ambos teóricos.

Como necesidad básica para que esas leyendas y mitologías puedan proliferar, debe buscarse un escenario propicio. El tiempo contemporáneo no es uno de los preferidos, tal vez por aquello de que la razón desterrara a lo sobrenatural a partir del siglo XVIII (cfr. Roas, *Tras los límites* 16), por lo que el autor de fantasía épica normalmente busca un tiempo pretérito. El tiempo paradigmático que podemos encontrar en muchas de las obras es el *medieval*, cuyas características (ese plano sobrenatural histórico referente a lo supersticioso y lo religioso) permiten un florecimiento de lo sobrenatural, la creación de unas leyendas alternativas —basadas en las reales en mayor o menor medida— que han de contextualizar un nuevo mundo literario:

It is a world which has a supernatural dimension and in which society depends on agriculture and the maintenance of crafts, and revolves around kings, tribal leaders and other charismatic figures. [...] In sword and sorcery tales, this becomes the killing ground for the heroes and their enemies. (Strugnell 178)

Como señala Strugnell, el mundo medieval se convierte en escenario perfecto para los *héroes*. Como indicaba en otro momento y lugar, el protagonismo de los héroes «condiciona el que en fantasía épica la carga temática se desplace al campo bélico, por el que la guerra se convierte en uno de los protagonistas» del género (Castro, *De 'hobbits'* 2). La fantasía épica posiciona la guerra como «part of the problem, rather than the easy solution» (Tchaikovsky, *Epic War*), pero en ocasiones lo violento se desvirtúa, como señala Moorcock:

At worst, they [los autores que producen ese exceso violento] are frighteningly dangerous [...], so unimaginative, so seedy in its brutal attitudes towards human beings (especially women), so aggressively sterile [...]. Could it still be that while descriptions of sexual love between adults are thought to be corrupting, scenes of

---

violence towards women, indeed tracts inciting violence towards women, are thought to be harmless? (136-137)

La inclusión de lo violento, al margen de excesos del todo innecesarios como los señalados por Moorcock, puede entenderse como un elemento más de esa realidad que el autor de fantasía se esfuerza por construir. Es por ello por lo que resulta tan ambigua la afirmación de Adi cuando sostiene que, si bien lo que mantiene el éxito de este tipo de historias —en referencia a la fantasía épica— es la fascinación ante el desarrollo de una sociedad, «violence, moral ambiguity and sexuality become the way the novel appeals to the readers» (313). En este sentido, cabe suponer que lo que quizá atraiga a los lectores más allá de lo *gore* sea que tanto la violencia como el sexo funcionan como elementos inevitables en el comportamiento humano (más aún si esos humanos se sitúan en un tiempo anterior), lo cual otorga un realismo y una verosimilitud mayores a la obra con personajes muy similares —en lo bueno y en lo malo— a la verdadera definición de «ser humano». Así, en fantasía épica, además de violencia, guerra y luchas por el poder, son destacables las historias de amor, ya sea de un modo paralelo —el romance entre Aragorn y Arwen, que sucede casi entre bambalinas— o de un modo central y esencial en la definición del personaje —la extraña relación entre Kvothe y Denna—, lo que completa ese comportamiento humano.

Si bien lo medieval suele ser lo más abundante a la hora de contextualizar el mundo ficticio, pueden encontrarse otros ejemplos dentro del propio género que exploran otras posibilidades temporales, como la saga de *Neimhaim* (2015, pendiente de finalización), de Aranzazu Serrano, que despliega un escenario lleno de vikingos, o la saga de *El Por-*

---

tador de Luz (2010-2019), de Brent Weeks, ambientada en un mundo oriental-mediterráneo más próximo al Renacimiento. La búsqueda de ese momento remoto no es solo un deseo pragmático por encajar unos cuentos y leyendas, sino que más bien responde a un deseo interno de cada individuo, lo que algunos tildan de «nostalgia»<sup>12</sup> o, como Rabkin, *atavismo*<sup>13</sup>:

Atavism is a reasonable fantasy when one considers that we all know that Western Civilization has, after all, made it through the Middle Ages intact; we are not nearly so sure we will make it through the Nuclear Ages at all. By contrast, the old times offer a wonderful alternative to the real world, an alternative that must be fantastic since the very fact of history demonstrates that Western Civilization could not fix itself at the year 1400. (Rabkin 9)

Siguiendo la idea del «deseo interno» del individuo, Michael Moorcock sostiene que una buena historia de fantasía debe conducir al autoentendimiento (*self-understanding*), en tanto que el mundo de fantasía épica puede funcionar como una metáfora «in which to explore the rich, hidden territories deep within us» (Moorcock 20).

A la hora de presentar esa realidad intratextual ha de tenerse en cuenta, como apuntaba antes, el cambio de paradigma que en torno a la idea de verosimilitud que parece ocurrir en el seno del género. Aunque algunos apuntan a que se trata de una corriente específica de la fantasía

---

<sup>12</sup> «We are frequently reminded, in *The Lord of the Rings*, that the elven world is a passing world and fantasy, particularly heroic fantasy, clearly panders for nostalgia for more traditional ways of living» (Strugnell 181).

<sup>13</sup> Llevado al extremo, el atavismo puede ocasionar también la aparición de imitadores, especialmente cuando afecta al uso de un estilo lingüístico arcaico: «This fascination with the antique is combined, of course, with a preference for archaic style. Most of the current attempts at his sort of “high” English are pretty pathetic [...]. They borrow largely from Tolkien as usual and produce from his original porridge a gruel increasingly thin and lumpy» (Moorcock 99).

—el *grimdark*<sup>14</sup>—, lo cierto es que esa representación realista y contraria a lo «idealizado» está presente en multitud de obras —no solo en las conocidas por ello, como las novelas de Joe Abercrombie— y que va más allá de la propia definición de *grimdark*, pues más que una inversión de conceptos idealizados, se trata de construir un mundo plausible. La verosimilitud está también en *El nombre del viento*, de Patrick Rothfuss, o la *Trilogía del Vatídico*, de Robin Hobb, como se verá más adelante. Pero no podemos olvidar que, como apuntaba Le Guin (154), el autor es el responsable de la manera en que se presenta su mundo ficticio. Su voz es la que completa el plano ficcional, aquello que se separa de lo conocido para el lector, de la realidad extratextual. Más adelante me detendré en este punto, en las relaciones existentes entre ambas realidades, para ver las consecuencias que de ello se desprenden.

En suma, la fantasía épica es un relato ficticio que posee un fuerte componente sobrenatural, mítico y/o del folclore tradicional, relato construido por lo general según unos principios de verosimilitud, y en el que unos héroes —o personajes con cometidos o características heroicos— se enfrentarán a los desafíos de un mundo violento y plausible, todo ello plasmado por un deseo atávico consciente o inconsciente del autor y asistido por el deseo atávico consciente o inconsciente del lector que se sumerge en dicho relato.

En esta definición juegan un papel crucial dos factores: los héroes y el mundo en que viven o, en términos más precisos, los personajes y el espacio, si bien la construcción del mundo podría incluirse dentro del

---

<sup>14</sup> «Gritty or “grimdark” fantasy claims to be a reaction against what is seen as a romanticized, even bowdlerized, version of the Middle Ages inspired in fantasy by the imitation of Tolkien’s work» (Young 6).

---

segundo. Desde mi punto de vista, ambos elementos dependen el uno del otro y se condicionan entre sí. Como diría Poul Anderson, «man is not an accident of chaos; nor is he the sum and only significance of creation. We belong here» (105), en referencia a que el hombre es como es debido a las características de la realidad en que habita. Por tanto, dentro de la obra narrativa los personajes crecerán y se moverán en función de la realidad que se les proporcione. Los personajes y el mundo ficticio son un todo, y la novela fantástica sitúa «its emphasis upon humanity as part of a total environment or system and acknowledging the absolute dependence of humanity upon that system» (Elgin 264).

Más allá de la violencia o del atavismo, el verdadero núcleo de la fantasía épica lo conforman su espacio, la manera en que este se construye —los preceptos mitológicos—, y sus personajes.

Ahora que se han situado unas fronteras claras y una terminología común ahondaré en el género para dilucidar qué hay allí. Es cierto que la definición propuesta más atrás es amplia e incluyente, pero en el análisis de la evolución del género pueden observarse dos inclinaciones —o vías— según el elemento que predomine en ellas: una escorada a lo picaresco y lo humorístico (que incluye lo tradicionalmente delimitado como *sword and sorcery*), y otra inclinada a la creación de un mundo fantástico, de un espacio mítico.

### *I. 2. 1. La vía de lo humorístico*

Esta vía surgió como consecuencia de las primeras obras de fantasía épica, y uno de sus primeros exponentes fue Fritz Leiber, quien acuñó el término de *sword and sorcery* para referirse precisamente a su

propia obra, las historias de Fafhrd y el Ratonero Gris, publicadas a partir de 1968. Distanciadas del tono más serio del Conan de Howard, «en las historias del bárbaro norteño y del pequeño saqueador-hechicero se acentúa el sentido del humor, en ocasiones negro e incluso escatológico» (Toro 147-148).

En un momento en que el Conan de Howard empezó a ganar relevancia, la pareja heroica de Leiber surge como un reflejo más humano, más realista en comparación con las personas de carne y hueso. La inclusión de un tono más relajado, más cómico, induce a enfatizar «the implications of its subject matter, to humanize its characters, clarify its issues and intensify its narrative» (Moorcock 163). Podría decirse que ese humor induce a pensar que los personajes están más vivos, y el margen de resultado es muy amplio, ya que el sentimiento de la risa y el humor son universales: «el mismo tipo de eventos que en la sociedad occidental se consideran “graciosos” también hacen reír en las culturas más dispares y en todas las épocas conocidas» (Jáuregui 54). Entre esos elementos comunes que provocan la risa, Jáuregui señala algunos como «el insulto verbal, la violencia física, la burla, el “cotilleo”, las payasadas y las imitaciones satíricas» (*ibid.* 55-56). Siguiendo el hilo de la intención mimética, podría decirse que «la comicidad es una extensión adjetivada de la comedia, de aquel juego que imita la vida» (Infante 247).

En 1983 se publicó *El color de la magia*, de sir Terry Pratchett, que dio comienzo a la saga de *Mundodisco* y aupó al autor británico a la fama, también internacional. Esta saga está ambientada en un mundo fantástico alternativo que parodia el nuestro, y en ella se suceden tantos relatos —y de diversa naturaleza, aunque todos ellos marcados por la

sátira— como volúmenes llegaron a publicarse. Al primero le siguieron dos más, *La luz fantástica* (1986) y *Ritos iguales* (1987), si bien la saga cuenta con un total de 41 volúmenes. Además, de manera paralela publicó junto a otros autores algunos libros relacionados con Mundodisco, como *The Streets of Ankh-Morpork* (1993), *The Science of Discworld* (1999) o *The Discworld Companion* (1994). La fantasía cómica de Pratchett se extiende también fuera del Mundodisco, con obras como *Buenos presagios* (1990) —escrita a cuatro manos junto a Neil Gaiman y adaptada a la televisión recientemente por Amazon—, que parodia tópicos universales de la literatura fantástica y de la mitología de nuestro propio mundo, desde la creación del mundo con Adán y Eva hasta la llegada del supuesto apocalipsis.

Pese al tono netamente cómico de las narraciones de Pratchett, no por ello pierde fuerza (quizá sí protagonismo) el intento definitorio de un mundo alternativo. Sirva el siguiente ejemplo como muestra de ello:

This is the owner of the room, stalking through it with a pre-occupied air. His name is Death.

But not any Death. This is the Death whose particular sphere of operations is, well, not a sphere at all, but the Discworld, which is flat and rides on the back of four giant elephants who stand on the shell of the enormous star turtle Great A'Tuin, and which is bounded by a waterfall that cascades endlessly into space.

Scientists have calculated that the chance of anything so patently absurd actually existing are millions to one.

But magicians have calculated that million-to-one chances crop up nine times out of ten. (Pratchett 11)

Tras su muerte en 2015 a causa del alzhéimer, quedan pocos autores que puedan equipararse o llenar el hueco que dejó Terry Pratchett. Sí puede citarse a algunos de ellos, como Douglas Adams (que también nos dejó en 2001, ampliamente conocido por su *Guía del autoestopista*



galáctico, publicada en 1979) o Christopher Moore (con obras como *La comedia del Diablo*, de 1992, o *¡Chúpate esa!*, en 2007), si bien salen fuera del campo de la fantasía épica para recaer en un campo más general de la fantasía juvenil o simplemente cómica.

### *I. 2. 2. La vía del espacio mítico*

Es sin duda la vía más amplia y nuclear del género, precisamente porque los primeros pasos para convertirse en lo que es hoy en día se dieron por este camino.

Los orígenes se remontan, es cierto, hasta las primeras épicas y odas de los griegos y romanos, pero no es mi intención llegar a esos orígenes todavía (tarea que queda reservada para el siguiente capítulo). En cambio, a la hora de analizar esta vía resulta de interés esencial el ensayo de Michael Moorcock, *Wizardry and wild romance* (1987). Podría parecer un estudio desfasado a juzgar por la fecha de publicación; nada más lejos de ello. Moorcock define con tácita precisión el género que — pese a sus cambios puntuales — aún sigue vigente hoy en día, motivo por el que me dispongo a seguir sus pasos en una presentación cronológica de la evolución del núcleo más duro de la fantasía épica. Es Moorcock, por tanto, quien establece un vínculo entre la fantasía épica y la novela de caballerías histórica (la de Walter Scott) y la historia de terror gótica, de las que destaca el uso que hicieron de los *paisajes internos de la mente*: «They took the internal landscapes of the mind and gave them external form» (Moorcock 43). Si me parece tan acertado el enlace que realiza Moorcock es precisamente porque aún hoy la importancia del espacio, de los paisajes, del escenario es un elemento capital

en el género, por no hablar de la adecuada y exacta representación de la realidad que ocurre en la novela histórica y que, de algún modo u otro, se repite en la propia fantasía épica.

A finales del s. XIX, William Morris puso la primera piedra al basar sus historias en un mundo alternativo, si bien «he borrowed so heavily from Nordic and medieval models, in prose, imagery and even characters, that his later writing has little appeal to the modern reader» (Moorcock 63). Quien siguió su estela fue Lord Dunsany, entre cuyas aficiones de aristócrata se encontraba la literatura, para lo que le sirvieron de inspiración la mitología céltica irlandesa y los cuentos de hadas tradicionales. Entre los libros que publicó destaca uno, *The Gods of Pegana* (1905), el cual —lleno de dioses y seres ficticios— sirve como teodicea para el mundo alternativo creado por él, y que lo sitúa como uno de los primeros antecedentes de los nuevos *creadores de mitos* (o *myth-makers*), cuyo objetivo era el de «la creación de un mundo y una mitología paralelos e independientes a la realidad extraliteraria» (Castro, *De 'hobbits'* 10).

Si bien se le suele encasillar en el género del terror, merece la pena traer aquí también a H. P. Lovecraft, quien aportó una mitología nueva y completa en torno a la entidad de Cthulhu. Estos mitos pueden entenderse como «el germen de una religión. Pero este germen, en vez de crecer como creencia, se orientó hacia un plano puramente estético, donde se desarrolló sin trabas» (Siruela 51).

Clark Ashton Smith ambientó sus historias en mundos alternativos, si bien el contexto atávico no siempre hacía referencia al pasado, sino que a veces también se instalaba en el futuro, incluso en planetas

distantes. La importancia de este autor radica en que con él quedó asentado el germen de la vía de lo humorístico, tal y como apunta Moorcock: «His prose contains a vitality rarely apparent in this kind of fiction and there is very frequently or strong vein of irony which was to mark the work of a later writer, Fritz Leiber» (76).

Uno de los autores más conocidos por haber asentado la naturaleza épica del género es Robert E. Howard, a cuyo Conan se le ha intentado definir desde un nicho propio, el de la «*fighting fantasy*, género de aventuras de héroes primitivos en mundos salvajes y míticos» (Toro 146). Su obra ha propiciado numerosas adaptaciones a otros formatos, como se verá más adelante, si bien también es la primera en la que «a noble savage (or at least, a skeptical barbarian) [is] the central character of an epic fantasy» (Moorcock 115).

Los años 60 fueron tremendamente prolijos para la ciencia ficción y la fantasía<sup>15</sup>. En esta época destacan autores como Zelazny o Lafforty, aunque el que más interesa en este momento y lugar es J. R. R. Tolkien. Envuelto en el contexto de la Primera Guerra Mundial, Tolkien dibujó la que habría de ser la «teodicea artificial» más extensa y detallada hasta el momento en *El Silmarillion* (1977), donde el autor recogió multitud de poemas y relatos sobre el mundo alternativo denominado Tierra Media. Fue esta una obra en la que invirtió muchos años de su vida y de su carrera literaria, aunque fue su hijo, Christopher Tolkien, el encargado de poner orden entre tantos archivos y dar forma a lo que conocemos hoy como *El Silmarillion*.

---

<sup>15</sup> Según Moorcock, en esta época se dio «[...] a strong revival of public interest in fiction, depending more of its success on witty or lyrical writing and evocative landscapes than on “ideas”, rationalism and laconic prose» (84).

Tolkien obtuvo su fama con *El hobbit* (1937), un relato de corte clásico en el que un *hobbit* —un ser pequeño, de gustos refinados y cierta necesidad por fumar en pipa— capitanea a un grupo de enanos que deben derrotar al maligno dragón Smaug. La obra cosechó un buen resultado en el público, el cual recibió con los brazos abiertos *El señor de los anillos* (1954), obra que recuperó a un *hobbit* como protagonista —Frodo, acompañado de sus convecinos Sam, Pippin y Merry—, al todopoderoso mago Gandalf como consejero y el esquema narrativo del grupo de aliados que se disponen a derrotar al gran enemigo. El desarrollo de la obra le ha valido en alguna ocasión el apelativo de «maniqueísta»<sup>16</sup>, si bien —durante el siglo XX— el eje Bien versus Mal era algo típico en fantasía épica, como señala Moorcock:

[...] there is no doubt that, from the point of view of the heroes and their supporters in the sword and sorcery stories, the forces opposing them are the forces of evil. These forces assume malevolent shapes and their sole purpose seems to be the destruction of those whom the reader, by identifying with them, regards as 'good'. (173)

Con esto en mente, también hemos de ser conscientes de los pequeños pasos que separan a *El señor de los anillos* de obras más canónicas. La lucha Bien versus Mal se tiñe de gris en determinados puntos. Por ejemplo, cuando Boromir —uno de los hombres de Gondor, miembro de la Comunidad del Anillo y, por tanto, del Bien— intenta apoderarse del Anillo Único, pero, pese a su traición, salva a Frodo del ataque de los orcos (el Mal). O el personaje de Gollum, un *hobbit* caído en desgracia, hechizado y obsesionado por el poder maligno del anillo de po-

<sup>16</sup> Fernando Herrero lo achaca a la visión completa del mundo, en el cual «el mal (la guerra, la destrucción de la naturaleza) fijado a ese anillo del poder sólo puede ser vencido por la solidaridad de los seres (aquí la unión halgos [sic] —hombres, antes hobbits, enanos y el desprendimiento y destrucción de ese signo de la ambición)» (Herrero 202).

der. Como se verá más adelante, estos «matices» supondrán un paso clave en la evolución del género. Algo similar ocurre también con ese *optimismo* al que me refería unas páginas atrás, cuando decía que las historias de fantasía épica siempre acaban bien. Es cierto que el Bien logra derrotar al Mal, pero Tolkien nos muestra a qué precio sucede esto: la (casi) muerte de Gandalf, la destrucción de la Comarca, la partida de Frodo y Gandalf a Valinor... Se trata de un final agridulce que sirve de colofón a la «melancólica sensación de lo irrecuperable [que] tiñe todo el desarrollo, impregnando la globalidad de la saga con un sello indeleble. La Tercera Edad no volverá jamás. El mundo que conocíamos ha terminado. ¿Profecía o intuición? A fin de cuentas es casi lo mismo» (Herrero 202), una melancolía que se refuerza con el declive de los seres fantásticos cuasiperfectos de la Tierra Media, los elfos.

Otro de los puntos destacables en este momento de la obra de Tolkien es un aspecto específico de su proceso para la creación de mundos ficticios, esto es, la inclusión de lenguas inventadas que complementan la descripción de algunas de las comunidades que habitan la Tierra Media: el *quenya*, el *sindarin*, las runas enanas, la oscura lengua de Mordor... A lo largo de la obra pueden encontrarse fragmentos y diálogos en estas lenguas inventadas, si bien «Tolkien no creó estas lenguas para su uso diario; por eso están muy lejos de ser lenguas prácticas. De hecho, gran parte de ese “material” empleado en las “variantes” de *quenya* o *sindarin* “hablados” no pertenece a Tolkien, sino a los aficionados y entusiastas de la obra tolkieniana» (Alonso 4). Es tal la pervivencia de estas lenguas entre los aficionados que se han creado diversos mantras o

frases hechas, las cuales, para ser entendidas, tampoco requieren una gran inmersión en las obras del género<sup>17</sup>.

Son muchos los favores que *El señor de los anillos* ha hecho al género de la fantasía épica, y poco de lo que pueda nombrarse aquí le hará suficiente justicia. Sin embargo, cabe señalar varios hitos importantes para el objetivo que me marqué, a saber: en primer lugar, la hazaña de llevar una obra de fantasía épica hasta la lista de los más vendidos<sup>18</sup> pese al pensamiento general de que se trataba de «fantasía para niños». En segundo lugar, Tolkien revitalizó aquella forma de crear fantasía que solo algunos antes de él habían realizado, como ya he mencionado, esto es, mediante la creación de mitos o *mythmaking*. Así, Tolkien

claimed that his work was pure fantasy, that it existed solely for itself. And the subtext of that assertion is that it is indeed possible for us to dream about heroism and transcendental love, about grandeur of identity in all its manifestations – but only if we distinguish absolutely between the epic vision and who we actually are as human beings. (Donaldson 17)

En definitiva, Tolkien mostró al gran público que era posible construir una mitología alternativa que no necesitase un credo más allá de la inmersión en la realidad intratextual, que podía hablarse de dioses y héroes sin tener que creer en ellos una vez cerrado el libro. Y, sobre todo, mostró también qué personajes creían en esos dioses y en qué mundo vivían.

---

<sup>17</sup> «No hace falta ser un estudioso de Tolkien para saber que *mellon* es “amigo” en élfico — muy útil si alguna vez quieres abrir la puerta de las minas de Moria para atravesar las Montañas Nubladas— y no es necesario aprender alto valyrio para conocer la respuesta a *valar morghulis* (“todos los hombres deben morir”), frase repetida una y mil veces en las páginas de Canción de Hielo y Fuego» (Aparicio, *Del élfico al dothraki*).

<sup>18</sup> Según James V. Chapman (*Ten Most Read Books*), *El señor de los anillos* ocupa el cuarto puesto del *top ten* de libros más vendidos a lo largo de los tiempos, con más de 103 millones de copias vendidas, superado solo por *Harry Potter*, *Mao Tse-Tung* y la Biblia.

The inseparability between human beings and their myths is as constant a theme in epic fantasy as is our oneness with nature. Many of the writers emphasize the existence of a deep bond between humans and their world. It is the persistent element in a large proportion of modern work. (Moorcock 91)

En efecto, hubo otros escritores que, poco después del éxito de *El señor de los anillos*, se situaron a la vanguardia del género durante la década de los 70 y los 80. Según Moorcock, la fantasía épica que se producía en esta época provenía de autoras, como Joan Vinge, Lisa Goldstein, Elizabeth A. Lynn, Katherine Kurtz «and a number of other have all done good and original work» (138-139). Entre ellas destacó Ursula K. Le Guin. Aunque ella misma se reconoció como una autora sin género literario concreto, pues cultivó ampliamente el género de ciencia ficción<sup>19</sup>, Le Guin dio forma al *Ciclo de Terramar*, cuyo primer volumen apareció en 1968, y el último, en 2001.

Durante finales de siglo y la primera década del s. XXI se han experimentado notables cambios y progresos en el género, como se verá a continuación, si bien Moorcock, todavía en 1987, se atrevió a adelantar lo que los aficionados a la fantasía épica podrían (o no) encontrar en las nuevas obras. Esta fue su «premonición», si se me permite el uso de tal término:

In the new books the magical and epic elements are combined with characters who have genuine passions, adult concerns, complex motives. It seems that in the best of these we shall soon no longer be able to discover heroes and heroines, but read instead about real people. It will be interesting to see if the form will be able to take the straint. (155)

---

<sup>19</sup> «I've always written realistic fiction, science fiction, fantasy and books for kids, but the category that sticks is science fiction» (Walsh y Le Guin 192).

Me dispongo a comprobar, entonces, cuánto de ello se ha cumplido en la actualidad.

### I. 3. La época dorada de la fantasía épica. Nuestros días

A mediados del siglo XIX se produjo un importante cambio de paradigma de *realidad* tanto en el contexto filosófico como científico. Fue en este tiempo cuando «los teóricos dieron un vuelco a la definición que se tenía hasta entonces de nuestro mundo, de nuestra verdad y de nuestra realidad, que se volvía ahora más flexible e inestable que nunca» (Castro, *De 'hobbits'* 14). La idea de la muerte de Dios proveniente de Nietzsche, el desplazamiento del hombre del centro de la creación por Darwin, Freud, Barthes, Heisenberg... Se trata de un contexto en que la realidad se presenta «mucho más porosa, es fluctuante, es movediza. O aún más, ahora la realidad es ficcional, y en ella las alteraciones pueden colarse por innumerables intersticios» (Muñoz 9). Siguiendo esta idea de que la realidad se presenta como algo caduco, la literatura fantástica tiene el objetivo (ahora más difícil) de conseguir inquietud y perplejidad intelectual.

[...] ahora, en este nuevo mundo oscilante y quebradizo, la perplejidad asalta a los personajes y al lector de una forma mucho más extrema y total, dado que afecta a todo su universo; y sin embargo, al mismo tiempo y paradójicamente, la sorpresa se asume con una mayor serenidad, como si en el fondo ya hiciera tiempo que se estuviera esperando el hundimiento de todas las certezas. (*ibid.* 11-12)

El siglo XX, sobre todo sus inicios, fue una época de renovación artística a manos de las llamadas «vanguardias artísticas», con corrientes como el futurismo, el expresionismo o el surrealismo. Estas expresiones



supusieron una ruptura con el siglo XIX, el cual se consideraba caduco y desfasado. Podría decirse que fue en este siglo —el último del milenio— cuando se produjo cierta maduración de la sociedad no solo mediante una serie de innovaciones técnicas o culturales, sino también políticas (con la llegada del sufragio universal, primero masculino y luego femenino), educativas (reducción del analfabetismo), etc. Este desarrollo trajo además los medios de comunicación de masas, los *mass media*, gracias a los cuales las manifestaciones culturales —que hasta ahora disfrutaba solo una élite— pudieron llegar a un número mucho mayor de personas. En este ámbito se produjo una serie de consecuencias o innovaciones: el paso del cine mudo al cine sonoro —con la llegada de las grandes compañías del sector en Hollywood y de las estrellas de la gran pantalla—, el deporte como espectáculo de masas —con el fútbol y el boxeo como buques insignia—, el desarrollo de la música popular urbana —con ritmos fáciles de llevar a la pista de baile, como el *fox-trot*—, y la llamada prensa ilustrada, además de la difusión de la fotografía, de los carteles publicitarios y también del cómic.

Esta última forma artística —más conocida en España como *historieta* o *tebeo*— nació precisamente en los periódicos estadounidenses, donde aparecieron los primeros personajes; uno de los primeros pudo verse ya en 1895, de manos de Richard F. Outcault: *The Yellow Kid*. Sin embargo, sería a partir de la década de los años 30 cuando el cómic se haría popular a nivel mundial, con personajes como Mickey Mouse o el pato Donald, y alcanzaría enorme fama poco después con todo tipo de superhéroes. De hecho, en 1939 vería la luz *Timely Comics* a partir de una editorial de revistas *pulps*, cuyo primer superhéroe fue la Antorcha Humana, si bien el más popular de todos sería Capitán América, creado

por Joe Simon y Jack Kirby. Durante la década de los 60 y los 70, la que fuera Timely Comics se convirtió en el gigante editorial Marvel Comics, con universos de ficción diferenciados, como Los Cuatro Fantásticos, los X-Men o The Avengers.

Durante los años 80 se produjo un aumento de la fantasía producida para adolescentes, consumidores voraces de cómics y otras historias de ficción<sup>20</sup>, quienes parecían identificarse completamente con el género fantástico:

Every adolescent has to invent life and career anew —not a different situation in kind from what the adolescent has always faced, but much greater in degree [...]. In the most straightforward kind of popular fantasy, the adolescent reader has a chance to identify directly with a quest hero. (Hunt 8)

Pese al aumento en la producción de estas expresiones artísticas tan prolijas —cómics, género fantástico (ligado también al de ciencia ficción)—, los acérrimos aficionados a este tipo de cultura sufrieron cierta marginación y acoso hasta hace bien poco tiempo, y en nuestro país se les llamó *frikis* (fuera de España, *nerds*), término adaptado del inglés *freak* y que durante las postrimerías del s. XIX se empleó para referirse de esta forma despectiva a los «fenómenos» circenses como, por ejemplo, la mujer barbuda. Este término incluso ha sido admitido por la Real Academia Española con un significado más amplio y genérico<sup>21</sup>, si bien todavía perduran ciertos tópicos<sup>22</sup> ligados a lo friki.

<sup>20</sup> En 1987, Caroline Hunt señalaba que «classic detective stories can be found in the adolescent section of most paperback stores these days, as well as in their own separate section» (9).

<sup>21</sup> *Friki*: Dícese de lo «extravagante, raro o excéntrico» en su primera acepción, de la «persona extravagante o pintoresca» en la segunda, o, en la tercera, de la «persona que practica desmesurada y obsesivamente una afición» (cfr. «friki»).

<sup>22</sup> «Pero para entender la ontología de un friki hay que prestar atención a su manifiesto, que, entre otros derechos y deberes, destaca los de quedarse en casa y tener pocos amigos; derecho a

Más adelante, en los 90 y con la entrada del nuevo milenio —y siglo—, esos *mass media* se encargaron de afianzar el género fantástico ya no solo entre los aficionados al mismo, sino entre el gran público. La suma de Internet al cine y a la televisión y después la llegada de plataformas de video bajo demanda como HBO o Netflix han supuesto un consumo casi constante, involuntario —y muchas veces no entendido como tal— de productos culturales, ya sea en forma de película, videojuego, serie, libro o video de corta duración (YouTube), entre otras formas o variantes.

Con la suma de todas estas circunstancias y factores, la fantasía épica es un género (no solo literario) que atrae al público de forma masiva.

The inclination toward epic narrative can be seen in the emergence of a lot of epic novels, films, and television series since the year 2000. Along with Martin's *A Game of Thrones*, for example, are Steven Erickson's *The Malazan Book of the Fallen*, which consists of eight books, J. R. R. Tolkien's trilogy "The Lord of the Rings", which became popular in the year 2000s through film series although the novel was written in 1950s, *The Gladiator*, *The Prince of Persia*, *Clash of the Titans*, and others. The occurrence of abundant epic fantasy narratives shows that this kind of story still has appealing power in society. (Adi 305)

Es precisamente una de las sagas de fantasía épica aparecidas a finales del s. XX la que ocupa la vanguardia del género junto a *El señor de los anillos*, tanto que parece haber supuesto un revulsivo a la hora de alcanzar un público mayor y de exponer temas, personajes y mitos de un modo distinto y actualizado. Me refiero a *Canción de hielo y fuego*,

---

no tener pareja y ser virgen hasta cuando sea; deber de guardar todo el material *friki* de niños; hacer cola ante un estreno, y si es disfrazado, mejor; derecho a no gustarte el fútbol ni el deporte en general; derecho al sobrepeso y a la miopía; y, sobre todo, derecho y deber de intentar dominar el mundo» (Verdú, *Los 'frikis'*).

de George R. R. Martin. Conviene entonces detenerse en ella y ver si los preceptos canónicos del género de los que hablaba antes siguen presentes o si, por el contrario, han evolucionado para proporcionar vientos nuevos a la fantasía épica.

### *I. 3. 1. Componiendo una canción de hielo y fuego. George R. R. Martin*

Proveniente de ese mundo de finales y, al mismo tiempo, principios de siglo, uno de esos adolescentes que leía cómics y asistía a los primeros clásicos del cine logra cosechar un lugar de honor en la palestra de autores de fantasía épica. El motivo de detenerme justo en este momento temporal —el cambio de siglo— y justo con esta obra narrativa deviene de la importancia y refundación de cuantos preceptos y líneas teóricas se han planteado casi desde el comienzo de este capítulo.

George R. R. Martin nació en 1948 en Bayonne, en el estado de Nueva Jersey, en Estados Unidos, donde pasó gran parte de su infancia. Cuando se graduó le regalaron una televisión propia donde poder ver programas como *Thriller* o *The Twilight Zone* —de la que después sería guionista—, esta última dedicada por entero a la ciencia ficción, la fantasía y el terror. En cursos superiores, si bien no se le daban bien los idiomas extranjeros, superó las distintas asignaturas mientras mantenía aficiones como el ajedrez, los cómics y la escritura. Más tarde logró titularse como periodista, y gracias a ello pudo ejercer como profesor de periodismo años después en Iowa. Durante esta época escribió numerosas ficciones cortas —sobre todo de ciencia ficción—, y su prolífica obra le sirvió para llenar las estanterías de galardones: desde 1975 no ha deja-

do de recibirlos, y en 1980 llegó a ganar cinco de ellos (dos Hugo, dos Locus y un Nebula). Fue una de sus primeras novelas, *Muerte de la luz* (1977), la que le permitió dedicarse por entero a la escritura. Durante la década de los 80 y parte de la de los 90 trabajó como guionista de varias series de televisión (*The Twilight Zone*, *The Beauty and the Beast*), y comenzó también su labor como editor literario a cargo del universo distópico de *Wild Cards*, que reúne relatos de distintos autores acerca de superhéroes/antihéroes ambientados en la época de la Segunda Guerra Mundial. A partir de 1996 vuelve a retirarse a su hogar en Santa Fe, Nuevo México, para dedicarse por entero a la idea que desde hacía unos años le llenaba la mente. Y fue así cómo ese mismo año vio la luz el primero de los volúmenes de *Canción de hielo y fuego*, *Juego de tronos*.

La premisa de la saga puede parecer simple —la lucha guerracivilista por el Trono de Hierro y los Siete Reinos—, pero la realidad es que tiene tantas aristas que la aparente «simpleza» desaparece con rapidez. La estructura formal de cada una de las novelas que la componen supone un acicate en esa complejidad; como decía en otra parte, esa estructura heredada de las novelas-río clásicas «supone una composición caleidoscópica de múltiples puntos de vista (directos e indirectos) sobre la realidad intratextual y, en concreto, la trama y el espacio narrativos» (Castro, *Aproximación* 3). Estas novelas-río, que tuvieron un gran público a lo largo del s. XX, siguen «the fortunes of a character, a family, or a society» (cfr. “roman-fleuve”), si bien en *Juego de tronos* aparecen ocho puntos de vista (POV, del inglés *point of view*) distintos, que van cambiando a lo largo de la saga dependiendo, sobre todo, de la muerte de esos personajes, su desaparición o la llegada de otros nuevos. Para el

próximo volumen de la saga, aún sin publicar, se espera al menos una veintena de puntos de vista distintos.

Martin fortifica el archiconocido narrador en tercera persona con una gran variedad de POV, que suponen un modo distinto de narrar en otras obras canónicas. Por tanto, en algunos momentos coinciden descripciones o interpretaciones del mismo suceso, objeto, etc., que llegan al lector a través de los ojos de esos personajes para que él saque una conclusión al respecto (o tenga en cuenta todas las interpretaciones posibles para su entendimiento). En ello participa también lo que, en 1972, Henry James llamó *reflector o conciencia central*, es decir, «el foco o perspectiva visual y representativa de un determinado personaje a través de cuya conciencia se retrata el universo novelesco que pinta, sin embargo, el narrador con su propia voz» (Valles, *Teoría* 176). Además, para la definición de ese espacio narrativo no participan solo los personajes que poseen POV propio, sino que pueden intervenir también personajes secundarios, terciarios o ausentes (aquellos que forman parte del pasado del mundo ficticio).

En la práctica, el funcionamiento de este caleidoscopio narrativo es el siguiente:

He [Ned Stark] sat high upon the immense ancient seat of Aegon the Conqueror, an ironwork monstrosity of spikes and jagged edges and grotesquely twisted metal. It was, as Robert had warned him, a hellishly uncomfortable chair, and never more so than now, with his shattered leg throbbing more sharply every minute. The metal beneath him had grown harder by the hour, and the fanged steel behind made it impossible to lean back. A king should never sit easy, Aegon the Conqueror had said, when he commanded his armorers to forge a great seat from the swords laid down by his enemies. Damn Aegon for his arrogance, Ned

---

thought sullenly, and damn Robert and his hunting as well (Martin, *Game*, 462).

Sin ningún tipo de resaltado se indica la voz del narrador, aquella que trae los hechos irrefutables (normalmente, las acciones del personaje y las descripciones más objetivas). En amarillo aparece la descripción del rey Robert Baratheon, amigo de Ned Stark, y en gris la percepción del propio Ned. En rojo se incluye, además, la percepción que del Trono de Hierro tenía Aegon el Conquistador, personaje ausente en la novela. En definitiva, puede decirse que estas descripciones, «donde participa más de una voz, apoyan la construcción del personaje en tanto que se muestran al lector una serie de relaciones con la realidad intratextual que rodea al propietario del punto de vista, aportándole trasfondo y complejidad» (Castro, *Aproximación* 5). Este método va más allá en otros momentos de la narración; por ejemplo, a partir del segundo volumen de la saga, cuando Theon Greyjoy «mata» a Bran y Rickon Stark. Desde otros POV se los considera muertos, no así desde el POV de Theon, que es consciente de la farsa, y en el POV de Bran, que muestra que han escapado, pero el propio Bran no sabe que el resto de personajes los creen muertos tanto a él como a su hermano Rickon.

Más allá del uso caleidoscópico, Martin trata de evitar el sobreuso de esta técnica, es decir, que para ello emplea solo personajes que tengan una *historia* que contar:

I try to give each of my POV characters a story. [...] I try to resist having POV characters who are just there to be a pair of eyes. If a battle is taking place, or someone is being murdered and I don't have a POV characters here to see it, I tend to present that as a report that someone receives or a rumor, rather than just switching into third guardman on the left [...] so I can have him see that. (Martin, *Talks at Google*)

Uno de los motivos para que se haya intentado considerar<sup>23</sup> esta saga como *grimdark* —corriente que mencionaba unas páginas atrás— es que actúe como revulsivo de conceptos medievales que antes se exaltaban y que aquí se presentan de un modo más realista, más mundano, más verosímil. No creo que ese revulsivo esté basado en un aumento de escenas sangrientas —mortales para la mayoría de personajes—, sino que más bien radica en el tratamiento que en la obra se da a determinados conceptos. Por ejemplo, *Canción de hielo y fuego* no es amable con el concepto de caballero cortés, ni mucho menos con el de damisela tradicional, tal y como trata de expresar a través de sus personajes. Esta visión encontrada —la de la fantasía épica clásica y aquella más verosímil— puede encontrarse a menudo en la narración, i. e. en el POV de uno de los personajes, Sansa Stark. Destaca su exaltación de Loras Tyrell, que realmente encarna los cánones de caballero perfecto, propio de las canciones<sup>24</sup>, o en su consideración de que todos los caballeros deben ser tan esplendorosos como el Caballero de las Flores:

She hadn't liked that at all. She had always imagined the Night's Watch to be men like Uncle Benjen. In the songs, they were called the black knights of the Wall. But this man had been crookbacked and hideous, and he looked as though he might have lice. If this was what the Night's Watch was truly like, she felt sorry for her bastard half brother, Jon. (Martin, *Game* 474)

---

<sup>23</sup> «Martin has fetishized a version of the Middle Ages that he believes is as authentic as possible under the circumstances, and this fetishization leads to the inclusion of problematic elements, such as rape, incest, chattel slavery, and violence towards women» (Young 6).

<sup>24</sup> El recurso de usar el término genérico *canciones* hace pensar en la referencia intencionada a esos cánones que trata de combatir: «When the Knight of Flowers had spoken up, she'd been sure she was about to see one of Old Nan's stories come to life. Ser Gregor was the monster and Ser Loras the true hero who would slay him. He even *looked* a true hero, so slim and beautiful, with golden roses around his slender waist and his rich brown hair tumbling down into his eyes» (Martin, *Game* 472-473).



Como avanzaba páginas atrás al referirme a la tendencia maniqueísta en fantasía épica, puede decirse que en *Canción de hielo y fuego* el maniqueísmo aparece tan solo en el nombre, en la contraposición de dos elementos enfrentados (el *hielo* y el *fuego*). Si bien el primer volumen de la saga parece seguir preceptos más tradicionales al presentar a los Stark como abanderados del Bien y a los Lannister como abanderados del Mal, el avance en la trama demuestra que en realidad solo se trata de una guerra en la que unos se defienden de otros, cada uno con sus causas, más justas o menos justas. No sabemos cómo acaba la saga, pero lo que es seguro es que quizá no haya allí un final feliz. Ned Stark muere al final del primer volumen, declarándose como un *falso protagonista*; Invernalía es conquistada e incendiada unos cientos de páginas más adelante; Sansa Stark sufre todo tipo de humillaciones y vejaciones en Desembarco del Rey de manos del príncipe (y luego rey) Joffrey; y Robb y Catelyn Stark asisten —para no salir jamás— a la Boda Roja. Por otro lado, Jaime Lannister el Matarreyes pierde su mano derecha, la de la espada, que actúa como todo un revulsivo en su identidad como personaje; su hermano Tyrion sufre una casi mortal herida que está a punto de arrancarle la cabeza defendiendo Desembarco del Rey; Tywin Lannister, más adelante, muere por un flechazo de su hijo enano mientras se encuentra en el escusado. Y todo ello puede justificarse con pasos en falso de todos esos personajes, errores garrafales que los condujeron a un final funesto y que explican con lógica y razón que otro individuo les quite la vida (disculpando a este último, dándole motivos y hasta, a veces, una causa justa, aunque moralmente cuestionable). Ni siquiera cuando los acontecimientos salen bien parecen salir bien de veras; en su convalecencia, cuando recibe la desagradable información de cuanto ha

sucedido mientras estaba inconsciente tras un intento de asesinato mientras defendía la capital, Tyrion reflexiona sobre las noticias que acaba de recibir: «*My hirelings betray me, my friends are scourged and shamed, and I lie here rotting*, Tyrion thought. *I thought I won the bloody battle. Is this what triumph tastes like?*» (Martin, *Storm I* 56).

Los personajes buscan lograr sus objetivos al margen de lo maniqueo: el Bien y el Mal son distintos para cada personaje, e incluso son distintos para cada uno de ellos en función del momento narrativo que se analice. En definitiva, se trata de *personajes grises*, personajes que tratan por todos los medios de mimetizarse como *humanos reales*, como profetizaba Michael Moorcock en 1987: «characters who have genuine passions, adult concerns, complex motives. It seems that in the best of these we shall soon no longer be able to discover heroes and heroines, but read instead about real people» (Moorcock 155).

Esta humanización ocurre incluso en aquellos que poseen más matices oscuros, como el sádico Joffrey, y así se refiere a ello el propio autor: «But even at the moment that that particular little shit dies [Joffrey], I tried to write it so that you would feel a moment of empathy for him in his dying and bring home the point that this, too, was a human being who was scared and terrified and then dead» (Martin, *Talks at Google*). Esta perspectiva de la empatía —concepto de importantísimo valor que más adelante, al hablar de los personajes en el género, habré de rescatar—, pese a las acciones moralmente reprobables, ocurre en diversas ocasiones a lo largo de la saga; por ejemplo, cuando Theon (exadyuvante de Robb Stark, ahora en su nuevo papel de villano que

acaba de arrasar Invernalía) reflexiona sobre su propio comportamiento.

Outside he heard sobbing as the castle folk were pulled from their beds and driven into the yard. *I'll give them reason to sob. I've used them gently, and this is how they repay me.* He'd even had two of his own men whipped bloody for raping that kennel girl, to show them he meant to be just. *They still blame me for the rape, though. And the rest.* He deemed that unfair. Mikken had killed himself with his mouth, just as Benfred had. As for Chayle, he had to give *someone* to the Drowned God, his men expected it [...]. *Mercy, thought Theon [...]. There's a bloody trap. Too much and they call you weak, too little and you're monstrous.* (Martin, *Clash* 652-658)

Aunque habla de asesinatos y otras acciones cometidas contra los habitantes de Invernalía, Theon muestra sus razones, su lógica, su visión (por ejemplo, según él fue Mikken el que se mató, aunque el propio Theon dio la orden), en un intento por acercarse al lector más allá de «esto está mal». Ni siquiera contempla la compasión como algo aceptable en lo que creer, pues sostiene que lo hará débil o monstruoso.

El éxito de masas en que se ha convertido la saga se debe, en parte, a su adaptación televisiva, si bien la influencia de *Canción de hielo y fuego* permanece también en el campo académico. Los estudios sobre la saga son muchos y variados (más en las lindes anglosajonas que hispanas), y giran en torno a sus personajes, a su filosofía, a su relación con la Historia, al empoderamiento de sus personajes femeninos... Algunos de ellos pueden leerse en *Mastering the Game of Thrones* (2015), editado por Jes Battis y Susan Johnston. La importancia de la saga en el campo de las Humanidades ha merecido incluso un congreso propio (*Juego de tronos. Claves desde las Humanidades*), celebrado en Sevilla entre el 15 y el 18 de mayo de 2019.

Más allá de Martin, el panorama de la fantasía épica contemporánea es amplio y extenso, también fuera de las fronteras estadounidenses, como trataré de mostrar a continuación.

### *I. 3. 2. Otros mundos. Hobb, Erikson, Sapkowski y Sanderson*

Si bien comenzó su carrera literaria bajo el seudónimo de Megan Lindholm, la estadounidense Robin Hobb —seudónimo de la escritora Margaret Astrid Lindholm Ogden— es la autora de varias trilogías, entre otros relatos, de fantasía épica. En total, son cinco las sagas ambientadas en el mundo alternativo de los Seis Ducados, al cual dio forma con la trilogía del Vatídico (*Farseer Trilogy*) desde 1995 —primer volumen— hasta la publicación del tercero, en 1997. El protagonista, Traspié, asiste a la encarnizada lucha entre los Seis Ducados y los Corsarios de la Vela Roja, que convierten a sus víctimas en *forjados*, seres aún vivos, pero sin emociones, sin alma. Se trata de un mundo complejo, de personajes grises, en el que los arquetipos del género no suelen aparecer de manera directa; el caballero intachable, de moral perfecta, tiene un bastardo que precisamente es quien protagoniza la historia. «“Be damned,” he finally said. “Boy does have Chiv’s look to him, doesn’t he? Fruitful Eda. Who’d have believed it of my illustrious and virtuous brother?”» (Hobb 6–7). La segunda trilogía ambientada en este mundo alternativo es Leyes del Mar (*Liveship Traders Trilogy*, 1998–2000), e introduce elementos nuevos como los *barcos conscientes*, capaces de hablar y pensar por sí mismos; la ambientación náutica supone un soplo de aire fresco en el género. La tercera trilogía ambientada en los Seis Ducados, la de El Profeta Blanco (*The Tawny Man Trilogy*, 2001–2003) regresa al protagonista de la primera trilogía, Traspié, para relatar nuevos aconte-

cimientos en su vida adulta. Hobb regresaría al escenario de la trilogía de las Leyes del Mar para una nueva tetralogía, *The Rain Wild Chronicles* (2009–2011), cuyos acontecimientos se superponen temporalmente a los ocurridos en la trilogía de El Profeta Blanco. Por último, Traspié volverá a protagonizar otra saga, *The Fitz and the Fool Trilogy* (2014–2017), que sigue la línea temporal de la trilogía de El Profeta Blanco. La prolífica trayectoria de Robin Hobb le ha supuesto más de un millón de copias vendidas. El mundo de los Seis Ducados ha merecido atención también en el campo académico, donde se le han dedicado estudios de género<sup>25</sup> o una tesis doctoral<sup>26</sup>.

Prolífica es también la producción del canadiense Steven Erikson —seudónimo de Steve Rune Lundin—, cuya decalogía *Malaz: El libro de los caídos* (*Malazan Book of the Fallen*, 1999–2011) desarrolla el mundo alternativo de Malaz, que nació primero como escenario para juegos de rol y, después, como guion para cine, sin que así obtuviera resultado alguno. La saga está tan plagada de personajes, tramas y subtramas, así como detalles sobre el mundo ficticio, que el propio autor reconoce que «readers will either hate my stuff or love it» (Erikson 12). La acción comienza *in media res*, y son tan escasas las explicaciones que se ofrecen al inicio que supone una lectura compleja y cuesta arriba, si bien se trata de una decisión consciente e intencionada por parte de su creador<sup>27</sup>. Mientras que en otras obras de fantasía épica puede atisbarse una rela-

<sup>25</sup> Cfr. «Queering magic: Robin Hobb and fantasy literature's radical potential», de Lenise Prater (2016), publicado en el volumen *Gender and Sexuality in Contemporary Popular Fantasy*.

<sup>26</sup> Cfr. «Manifestations of English Arthurian Legend in the Far-seer and Tawny Man Trilogies of Robin Hobb», de Geoffrey B. Elliott (2007), tesis doctoral de la Universidad de Luisiana, en Lafayette (Nueva Orleans).

<sup>27</sup> «I am not and never will be a writer happy to deliver exposition that serves no other function than telling the reader about back story, history or whatever. If my exposition doesn't have multiple functions —and I do mean multiple— then I'm not satisfied» (Erikson 15).

ción más cercana con la realidad extratextual, en la obra de Erikson la distancia es mayor, debido en parte a la presencia de razas humanoides de diverso tipo, así como una mayor presencia de lo mágico o sobrenatural. De hecho, el mundo alternativo es un conjunto de dimensiones mágicas donde suceden los eventos que se narran. En el campo académico, la obra de Erikson se ha estudiado desde el punto de vista de la filosofía<sup>28</sup>, de la teoría de la narrativa<sup>29</sup> o de estudios de género<sup>30</sup>.

De corte más clásico es la obra del polaco Andrzej Sapkowski, cuya saga de fantasía épica (1990–1999) relata las peripecias del brujo Geralt de Rivia a través de un mundo alternativo donde se respiran importantes influencias de la cultura y mitología eslavas. El primer volumen constituye una suma de relatos e historias cortas protagonizadas por el brujo, que parece introducir al lector en el tipo de historia que Sapkowski desea contar: una narración sobre un héroe que en realidad es un *antihéroe*, que no encarna *per se* grandes valores éticos ni morales en su andanza por diversos castillos y ciudades para librar a la población de determinadas criaturas peligrosas. La narración está tocada por ese tinte paródico e irónico al que apuntaba páginas atrás en la vía de lo humorístico, lo que lo acercaría a predecesores como Leiber o —en menor medida— Pratchett. La saga de Geralt de Rivia ha protagonizado

---

<sup>28</sup> Cfr. «Witnessing the "Unwitnessed" in Steven Erikson's The Malazan Book of the Fallen», de Peter Melville (2016), publicado en la revista *Journal of the Fantastic in the Arts* (vol. 27).

<sup>29</sup> Cfr. «Dystopic Fantasy: Steven Erikson's The Malazan Book of the Fallen», de Truls Sæviord (2018), tesis de maestría de Universidad Noruega de Ciencias y Tecnología (Facultad de Humanidades).

<sup>30</sup> Cfr. «Female Characters in Malazan Book of the Fallen», de Mária Závodská (2017), trabajo de fin de carrera de la Universidad Palacký, Olomouc, República Checa.

estudios histórico-literarios<sup>31</sup>, culturales<sup>32</sup> o relacionados con perspectivas poscoloniales en el videojuego<sup>33</sup>.

De un corte más tradicional y abundante —sobre todo, abundante— es la obra de Brandon Sanderson. No puede decirse en este caso que de su pluma haya surgido una sola saga representativa del género, sino que tiene en su haber varias de ellas. Como en el caso de Robin Hobb, apuntala a base de nuevas obras literarias una vasta red de conexiones que enlazan las enormes sagas e historias: el Cosmere, un universo ficticio poseedor de mitos comunes, de una Historia que condiciona de un modo u otro el desarrollo de sus narraciones. Entre las sagas que componen el Cosmere cabe mencionar *El archivo de las tormentas* (que comenzó en 2010; de momento consta de cuatro volúmenes) o *Nacidos de la bruma* (2006, tres volúmenes), si bien pueden encontrarse también libros independientes (*Elantris*, 2005; *El aliento de los dioses*, 2009), novelas gráficas (*Whitesand*, 2016) y una colección de relatos y novelas cortas (*Arcanum Unbounded: The Cosmere Collection*, 2017). Entre los trabajos académicos relacionados con la obra de Sanderson, pue-

---

<sup>31</sup> Cfr. «Historia jako parodia. "Saga o Wiedźminie" Andrzeja Sapkowskiego (History as a Parody. Andrzej Sapkowski's "The Witcher Saga")», de Krzysztof Uniłowski (2017), publicado por el Centro de Investigación Facta Ficta.

<sup>32</sup> Cfr. «Striga strzydze nierówna? Słowiańska demonologia w zbiorze opowiadań Ostatnie życzenie A. Sapkowskiego oraz jego przekładzie na język słowacki (Does Strzyga Translate (in)to Striga? Slavic Demonology in the Collection of Short Stories The Last Wish by A. Sapkowski and its Translation into Slovak Language)», de Zuzana Obertová y Magdalena Zakrzewska-Verdugo (2018), en la revista Język a kultura.

<sup>33</sup> Cfr. «Geralt of Poland: "The Witcher 3" between epistemic disobedience and imperial nostalgia», de Majkowski Tomasz (2018), publicado en Open Library in Humanities.

den encontrarse en el campo de la traducción<sup>34</sup> o de la teoría de la narrativa<sup>35</sup>.

Me gustaría mencionar aquí a todos y cada uno de los autores de fantasía épica; sin embargo, tal tarea es —además de hercúlea— casi imposible, por lo que añadiré tan solo los nombres de los más reconocidos. La lista es muy larga, sobre todo en el mundo anglosajón. Uno de ellos es Joe Abercrombie, hay quien he mencionado en alguna ocasión, y cuya obra se encuadra de lleno en la corriente del *grimdark*, y es su saga de *La primera ley* (2006–2008) la que mejor lo expone. Otro de mis ejemplos recurrentes es Patrick Rothfuss, quien, pese a que su trilogía está aún inacabada, *Crónica del asesino de reyes* (2007, pendiente de finalización) ha sido traducido a más de treinta idiomas y premiado en multitud de ocasiones. A la lista hay que sumar a Adrian Tchaikovsky (*Shadows of the Apt*, 2008–2014), Brent Weeks (*Lightbringer Series*, 2010–2019), Tad Williams (*Memory, Sorrow, and Thorn*, 1988–1993; *Shadowmarch*, 2004–2010), N. K. Jemisin (*Inheritance Trilogy*, 2010–2011), Terry Brooks (*Original Shannara Trilogy*, 1977–1985; *The Fall of Shannara*, 2017–2020), Terry Goodkind (*The Sword of Truth*, 1994–2015), Raimond E. Feist (*The Riftwar Saga*, 1982–1986; *The Chaoswar Saga*, 2011–2013), Jacqueline Carey (*Kushiel's Legacy*, 2001–2008), o Mark Lawrence (*The Broken Empire*, 2011–2013), entre otros muchos.

---

<sup>34</sup> Cfr. «Comparative analysis of Brandon Sanderson's prologue to the Way of Kings», de Jan Procházka (2018), tesis presentada en la Masaryk University de Brno (República Checa).

<sup>35</sup> Cfr. «Empathy and sympathy in Brandon Sanderson's *The Stormlight Archive*», de Juha Helin (2020), tesis de máster presentada en la University of Helsinki (Finlandia).



## I. 4. La fantasía épica como género multimedia

Una de las definiciones del género y, a mi juicio, una de las más actuales, la planteaban Laetz y Johnston al señalar la capacidad del género fantástico para trascender la esfera literaria y medrar en otros medios multimedia.

[...] fantasy is a transmedia genre, since there are fantasy novels and movies, for instance, as is illustrated by J. R. R. Tolkien's *Lord of the Rings* saga and its recent cinematic adaptation. It is interesting to note that fantasy includes works from other media as well, such as paintings, which often accompany fantasy narratives. (161)

Ambos autores puntualizan, sin embargo, que, pese a las adaptaciones y manifestaciones en otros medios, el núcleo sigue siendo el de la narrativa: «For paintings, drawings, and the like are only recognizably fantastic given some narrative background that tells us what wizards, trolls, and dragons look like» (*op. cit.*). En este sentido, creo que más bien hay que referirse a un núcleo narrativo común, es decir, una serie de conocimientos aprehendidos a partir de multitud de historias y no solo de una en concreto. De ahí que pueda haber imágenes que hagan referencia a lo fantástico sin que por ello deba haber un texto primigenio y concreto que defina y explique esa imagen. Por otra parte, la relación entre la palabra y la imagen se presenta de diversas maneras, «simultáneamente, en el caso de los emblemas o los cómics, o bien consecutivamente, cuando una pintura ilustra un episodio literario o cuando una obra literaria describe una obra de arte (écfrasis)» (Montes 379).

Mi intención es la de explorar la manera en que la fantasía épica se expresa o aparece en otros medios en pos de esa definición como

género transmediático. Me detendré primero en el género cinematográfico, por ser el primero que mencionan Laetz y Johnston en la cita anterior, aunque también se revisarán las áreas de la televisión, los videojuegos, la música y la ilustración.

#### *I. 4. 1. La fantasía épica y el cine*

La adaptación a la gran pantalla de *El señor de los anillos* (2001-2003) fue todo un revulsivo no solo para el cine, sino también para el propio género, como señalan Rico y Álvarez:

Antes de 2001, profesar públicamente la afición a pintar orcos y a emplear dados de múltiples caras para jugar a juegos de rol probablemente habría significado que te colgaran del gancho para abrigos más cercano. Sin embargo, la trilogía tolkieniana de Peter Jackson devolvió a la fantasía épica al cine y a la cultura *mainstream* de una manera decisiva. De repente, los orcos estaban de moda. Los magos resultaban significativamente atractivos. (Cómo *El señor de los anillos*)

Pese a su éxito, *El señor de los anillos* no era la primera obra de fantasía épica que traspasaba la frontera del texto para encontrarse en una sala de cine. En 1982 se estrenó *Conan el bárbaro*, protagonizada por Arnold Schwarzenegger, con una recaudación más que decente (el doble de su coste de producción), si bien su valor como adaptación de la obra de Howard queda en entredicho desde el propio campo del cine<sup>36</sup> y también desde los sectores académicos de la literatura: «We have witnessed a deterioration from the crude, powerful prose of Howard, through the increasingly badly-done comic strip versions, to the

---

<sup>36</sup> Desde la página web especializada Espinof, Adrián Massanet cree que «convertir a este aventurero, que como los grandes personajes del género posee un código moral propio complejo, aunque primario, en un simio destroza cráneos y quebranta tibias (por mucha venganza que le mueva) es un crimen de lesa humanidad contra la mejor estirpe del género de aventuras» (*Conan, el bárbaro*).

feebleness of the movies. The magic fades, its real achievements going unrecognized» (Moorcock 80).

La obra de Tolkien ya tuvo un acercamiento inicial al cine —en este caso, de animación— en 1978, con la adaptación de la primera parte de la trilogía (y algo de la segunda) por parte de Ralph Bakshi y el nombre de la propia saga (*El señor de los anillos*). Bakshi cogió las riendas de esta adaptación antes de que otros directores —como Stanley Kubrick o John Boorman— tantearan el proyecto. El principal problema al que se enfrentaron Bakshi y su equipo fue a la complejidad de la obra, «risking the wrath of the trilogy’s countless fans if their interpretation of the classic was not to their liking» (Beck 155). Aunque la película cosechó un éxito moderado (se invirtieron cuatro millones de dólares en su producción y se ganaron más de treinta), la ausencia de un final para la saga —recordemos que faltaba parte de *Las dos torres* y que no había nada de *El retorno del rey*— y su regular calidad provocaron una respuesta desigual de público y crítica, por lo que la película quedó sin secuela. Destaca el uso por primera vez de la técnica del *rotoscopio* en cine, ya que «Bakshi decided to first film a live-action version of the screenplay and then transform it into animation by painting cels over the film frames» (*ibid.*).



Ilustración 1: Fotograma de la primera adaptación al cine de *El señor de los anillos* (Beck 155)

Años más tarde, la trilogía de *El señor de los anillos*, adaptada por el director de cine Peter Jackson, obtuvo un gran éxito económico (con un presupuesto estimado de 281 millones de dólares, recaudó cerca de tres mil millones) y, en parte, también de crítica (obtuvo diecisiete premios Oscar, diez BAFTA y cuatro Globos de Oro). Las dificultades de adaptación fueron evidentes, desde el hecho de tener que plasmar la abstracción de una obra de fantasía —que incluye elementos que primero solo existían en la mente del autor y, después, sobre el papel— hasta tener que presentar en un determinado tiempo todo un conjunto de elementos que pueden requerir un metraje mayor:

El trasfondo histórico que asoma detrás de cada personaje o actor —también de los que llamaríamos “actores de reparto”— les otorga credibilidad y estatuto de historicidad. Cada personaje se recorta contra el fondo de la historia, el escenario de su obrar. Pues bien, esto se pierde en la pantalla, sobre todo, por falta de tiempo. (Segura 3)

Y Segura concluye con algo que a priori puede parecer obvio, pero que a veces se olvida: «Adaptar al cine *El Señor de los Anillos* ha dado lugar a una nueva versión del original; pero no puede ser *el* original» (*ibid.*), algo que plantea debido a las quejas que algunos sectores más acérrimos a Tolkien plantearon con el estreno de la primera película (quienes, según Segura, «quizá esperaban un calco, y no una adaptación»). El predecesor de Jackson, Bakshi, ya tuvo que lidiar con este problema, si bien el director neozelandés parece haber salido más airoso que su antecesor.

En cuanto a los detalles más técnicos de la producción, destaca la necesidad de una recreación vívida de movimientos y comportamientos para un personaje crucial en la obra, Gollum, motivo por el que Jackson

recuperó el rotoscopio de Bakshi y lo mejoró con la tecnología puntera de la época, el MOCAP o *captura de movimientos*, que consiste en la grabación de los movimientos de una persona o animal para trasladarlos después a un modelo en 3D creado mediante ordenador.



Ilustración 2: A la izquierda, Andy Serkis ataviado con el traje de captura de movimiento, y a la derecha, su personaje en *El señor de los anillos*, Gollum. (*La comunidad del anillo*)

#### *I. 4. 2. La fantasía épica y la televisión*

Dicho ambiente de crispación se ha repetido recientemente en la pequeña pantalla con la americana *Juego de tronos*, producida por HBO y adaptada por Dan Weiss y David Benioff a partir de la saga *Canción de hielo y fuego*, de George R. R. Martin. Quizá es que la crispación siempre acompaña al proceso de «traducción» de una obra a otro medio audiovisual. Esta superproducción ostenta el título de ser la tercera producción más cara creada jamás para la televisión<sup>37</sup>, con aproximadamente un presupuesto de seis millones de dólares para cada temporada. Con sus setenta y tres episodios repartidos en ocho temporadas, *Juego de tronos* ha recibido un total de cuarenta y siete premios Emmy —la serie

<sup>37</sup> Según Thakker, parte de la justificación del alto presupuesto se debe a la cantidad de localizaciones en que se grababa, entre las que estuvieron, entre otras, España, Malta o Irlanda del Norte. En esta última, según la Northern Ireland Screen Agency, la serie «has brought more than \$224 million to the area in the form of filming expenses, tourism, and more» (Thakker, *Game of Thrones Economy*).

que más galardones de este tipo ha conseguido—<sup>38</sup>, y a partir de ella se ha producido una vasta cantidad de artículos, como juguetes, ropa y hasta réplicas de armas y armaduras, por no hablar del éxito rotundo de audiencia cosechado<sup>39</sup>. También ha recibido análisis desde el campo académico, como el trabajo de Regla Fernández Garrido, que destaca los ecos de la mitología griega en la adaptación televisiva —ecos que provienen de la propia obra literaria, como mencionaba en otra parte (Castro, *De hobbits*)—, y se centra en «el rapto de una mujer como causa de la guerra, el héroe y la hospitalidad. Son elementos fundamentales porque hacen avanzar la trama y juegan un papel esencial en el desarrollo de la misma» (Fernández 3).

Pese a todo esto, y como en el caso que debió afrontar el equipo de Peter Jackson, la adaptación de una saga colosal como es *Canción de hielo y fuego* supuso una serie de complicaciones, la primera de ellas en el mismo momento de la elección del elenco de intérpretes. Así lo relata el propio Martin, involucrado como productor ejecutivo (aunque sin capacidad de veto, como le gusta recordar), a la hora de elegir una actriz que representase a Daenerys Targaryen —que en la saga literaria no es más que una niña de trece años— y, por extensión, al resto de personajes:

If we had cast a 13-year old Dany, there could have been no sexual stuff whatsoever with her. [...] Of course, once you make that change, you have to make all of the other changes and you

---

<sup>38</sup> Entre los galardones recibidos destacan los de mejor guion, mejor director y mejor drama; ya en 2016 superó a *Frasier*, que le sigue a la zaga con treinta y siete Emmy (Dockterman, *Game of Thrones*).

<sup>39</sup> Pese a que en 2018 no se emitió ninguna temporada de la serie debido al parón intencionado para la producción de la última temporada y broche final, *Juego de tronos* copó los puestos más altos de audiencia en la plataforma de HBO, donde se emitía (Hibberd, *Top on-demand show*).

have to age up the other characters [...]. You know she was born posthumously, nine months after the Battle of the Trident and the fall of King's Landing and so the ages of the other characters has to be adjusted accordingly and it becomes a whole, once again, the butterfly effect. And so, the whole thing is a tapestry and you can't just change one string without the whole thing unraveling. (Martin, *Talks at Google*)

Martin plantea en sus libros un mundo medieval, en el que la adolescencia no existe como tal y solo hay niños o adultos, separados por su madurez sexual. Se trata de un mundo brutal donde se comercia con matrimonios de conveniencia, y mientras que todo esto puede aparecer en un libro con cierta normalidad, no puede reflejarse en una adaptación filmica o televisiva, y por ello supone un problema a la hora de traducir la obra en forma de serie. Sin embargo, y parafraseando de nuevo a Eduardo Segura, se trata de una adaptación y no del original. O incluso al propio Martin: «The novels are the novels and the TV series is the TV series» (*op. cit.*).

Otro de los impedimentos que *Juego de tronos* tuvo que afrontar apareció en torno a 2015, con el estreno de la quinta temporada de la serie, donde se exponían las últimas páginas de la saga. Y es que *Canción de hielo y fuego* es una obra inacabada; aún faltan por publicarse dos volúmenes más. Pero la producción continuó, y aunque Benioff y Weiss conocían en líneas generales cómo acabaría todo, la serie adelantó a los libros. Se trata, por tanto, de la primera vez que una adaptación adelanta a la obra original, motivo quizá por el que —volviendo al inicio— se despertó de nuevo la crispación que acompaña a todo procedimiento de este tipo, aunque aumentada de forma exponencial debido a que los seguidores —que esperaban un final a la altura del resto de la producción— recibieron un final agri dulce y altamente cuestionable:

Esa capacidad de impactar, de emocionar por sus giros de guión imprevisibles, por su pulso al matar a los protagonistas sin miramientos, sin importar lo necesarios que fueran para lo que creíamos que era la trama, ha derivado en un final de *Juego de Tronos* complaciente, sin épica. Donde todo es como se espera, aunque lo que se espere no sea demasiado. Las expectativas eran muy altas, y en lugar de estar a su altura, cediendo el testigo de las decisiones al público —Fantasma, Tormund, la relación Brienne/Jaime— solo han conseguido cargarse la trama. [...] El negocio es el negocio. Y aquí, el final anticipado, además de a tomadura de pelo, huele a liquidación por cierre. (Cabanelas, *Crítica del final*)

Al margen de la opinión del público, HBO ya prepara dos «series sucesoras» de su buque insignia *Juego de tronos*, y una de ellas ya ha empezado a rodarse, aunque apenas se sabe nada aún de la historia que narrará. Sí se han indicado algunos detalles, como su nombre en clave (*Bloodmoon*), la presencia de los Stark, lobos huargo o los Caminantes Blancos, así como la repetición de un conjunto de personajes como coprotagonistas: «[...] the show might be lead by a trio of female leads (Naomi Watts, Naomi Ackie, and Denise Gough)» (Hibberd, *New facts*).

Otra productora de contenido bajo demanda, Netflix, entra en la palestra con el estreno en 2019 de *The Witcher*, adaptación de la saga de Geralt de Rivia, de Andrzej Sapkowski. El reto de esta serie es doble: por un lado, superar las expectativas asentadas por una superproducción como *Juego de tronos*, y, por otro, apartarse lo suficiente de otra adaptación de la saga literaria —en este caso, al videojuego— para componer una identidad propia.

Entre bastidores están todavía otras adaptaciones, como la de *Crónica del asesino de reyes*, que será múltiple: una serie de televisión, al menos una película y un videojuego. Y también empieza a dibujarse la adaptación a serie de *El bastón rúnico*, de Michael Moorcock, a manos



de BBC Studios, con la participación del propio Moorcock en la creación del guion. Y Amazon prepara el regreso apoteósico de lo que fue el comienzo de todo esto: *El señor de los anillos*, una versión en serie basada en la Segunda Edad de la Tierra Media.

#### *I. 4. 3. La fantasía épica y los videojuegos*

Gracias a la tradición y al público reunido en torno a juegos de rol como *Dungeons and Dragons* (1974), el sector de los videojuegos es otra área fructífera para la fantasía épica. En ella pueden encontrarse adaptaciones, pero también productos no vinculados a ninguna obra narrativa previa, como *World of Warcraft*. El famoso juego masivo multijugador en línea vio la luz en 2004, y sus servidores siguen funcionando en la actualidad. Llegó a alcanzar los cien millones de cuentas de usuario creadas, y en su haber reunía, según la compañía creadora, Blizzard Entertainment, más de seis millones de palabras con la suma de todos los fragmentos de texto. En *World of Warcraft* pueden encontrarse elementos como la aventura del juego de rol mezclada con el trasfondo histórico que lo caracteriza, un contexto que ha sido desarrollado a través de juegos anteriores (*Warcraft I-III*, 1994-2002, también de Blizzard Entertainment) y mediante los hechos que se narran —y que podemos protagonizar— en el propio *World of Warcraft*. La manera de acceder a la historia de ese mundo alternativo, en este caso, son las llamadas misiones o *quests*, que toman el relevo de los mitos literarios, como comentaba en otro momento y lugar: «Mediante las ‘quests’ y la inmersión que proporcionan obtenemos el conocimiento de Azeroth, de su presente y de su pasado, así como de las características espaciales que lo conforman» (Castro, *El videojuego*). En este juego aparecen elementos

reconocibles por aficionados del género, como diversas razas habituales —elfos, trolls, orcos—, cada una con un trasfondo propio y creado *ad hoc*. La tarea principal que desarrolla el jugador es la de, a través de un personaje que actúa como *avatar*, enfrentarse a los desafíos y misiones que contiene el mundo alternativo de Azeroth junto a otros muchos jugadores.

Un proceso inverso es el del universo de fantasía épica de *Warhammer*, que nació en la década de los 80 primero como juego de miniaturas, después como juego de rol y luego como videojuego, con diversos ejemplos dentro del género, normalmente en el plano de la estrategia en tiempo real, como *Warhammer 40.000: Dawn of War* (Relic Entertainment, 2005) o *Total War: Warhammer* (The Creative Assembly, 2016). Sin embargo, también ha propiciado la publicación de diversas sagas literarias y novelas. En concreto, aparecen una serie de sagas construidas por varios autores, como *Warhammer: Age of Sigmar* (Chris Wraight, Guy Haley, Josh Reynolds, entre otros), *Warhammer Heroes* (Darius Hinks, Sarah Cawkwell o David Guymer, entre otros) o *Warhammer: The End Times* (Phil Kelly, Gav Thorpe o Josh Reynolds, entre otros).

Un proceso más habitual es el de adaptar obras literarias al videojuego. En este caso destaca una, *The Witcher 1, 2 y 3*, creado por la compañía polaca CD Projekt RED, que presenta las peripecias del brujo Geralt de Rivia creado por Andrzej Sapkowski. Si bien los videojuegos narran una historia algo distinta de la presentada en la saga literaria, recogen el espíritu de la obra original al seleccionar como protagonista al brujo Geralt, que debe superar una serie de desafíos y misiones como

asesino a sueldo de monstruos y otras criaturas a través de un mundo alternativo plagado de historias también inspiradas en la mitología eslava. Las dos primeras entregas tuvieron un éxito moderado, pero fue *The Witcher 3: The Wild Hunt* la que rompió todos los moldes al vender más de diez millones de copias en todo el mundo. Esta última entrega ha cosechado, según los propios desarrolladores, más de ochocientos galardones y un total de 251 premios GOTY, lo que lo sitúa como el videojuego más premiado de la Historia (Castillo, *The Witcher*).



Ilustración 3: Geralt de Rivia. A la izquierda, imagen del videojuego *The Witcher 3* (*"The Witcher 3"*), y a la derecha, fotograma del primer tráiler de la adaptación televisiva (Hissrich, *"Official Teaser"*).

Como avanzaba anteriormente, el estreno de la adaptación televisiva de la saga de Sapkowski ha supuesto nuevas comparaciones entre ambos productos, especialmente por parte de aquellos que llegaron a la serie a través del videojuego y no mediante los libros. Sin embargo, la base de esa adaptación son precisamente los libros, tal y como ha recordado en más de una ocasión su productora ejecutiva, Lauren S. Hissrich: «We're not adapting the videogames, it's a straight adaptation of the books. [...] They went one direction, we actually get to go another» (Hibberd, *The Witcher*).

---

#### *I. 4. 4. La fantasía épica y la música*

La relación entre la fantasía épica y la música a menudo es indirecta, mediante la representación en la esfera musical de ciertos arquetipos míticos, como señalaba Michael Moorcock:

The doomed hero, bound to destroy himself and those he loves, is one of the oldest characters-types in literature [...]. A good many successful rock and roll performers play a similar role and, as often as not, are destroyed by it, thus giving a form of authenticity to the myth. (56)

Quien parece recoger el testigo en la música popular a la hora de expresar los temas fantásticos o míticos es, dentro del *heavy metal*, el subgénero del *power metal*, «which was begun in the mid-1980s by the German band Helloween [...] while continuing the mystical/mythical/sci-fi themes» (Wallach et al. 40). Uno de los autores más influyentes en este sentido es Tolkien, cuya obra ha recibido notables homenajes desde la esfera musical, en especial por el grupo Blind Guardian, en cuyo primer álbum (*Battalions of Fear*, 1988) desarrolla una serie de canciones inspiradas en el artífice de la Tierra Media, como «Run for the Night», «Majesty» y las instrumentales «By the Gates of Moria» y «Gandalf's Rebirth». Sería más adelante, en 1990, cuando incluirían en el álbum *Tales from the Twilight* la canción *Lord of the Rings*, donde adaptan el archiconocido mito que da comienzo a la obra de Tolkien:

| Versión de Blind Guardian   | Versión original   |
|---|--|
| <p>There are signs on the ring<br/>which make me feel so down.<br/>There's one to enslave all rings,<br/>to find them all in time<br/>and drive them into darkness,<br/>forever they'll be bound.</p> <p>Three for the Kings<br/>of the elves, high in light,<br/>nine to the mortal<br/>which cry.</p> | <p>Three Rings for the Elven-kings under the<br/>sky,<br/>Seven for the Dwarf-lords in their halls of<br/>stone,<br/>Nine for Mortal Men doomed to die,<br/>One for the Dark Lord on his dark throne<br/>In the Land of Mordor where the Shadows<br/>lie.</p> <p>One Ring to rule them all, One Ring to find<br/>them,<br/>One Ring to bring them all and in the dark-<br/>ness bind them<br/>In the Land of Mordor where the Shadows<br/>lie.</p> |

Tabla 2: Blind Guardian y Tolkien. La adaptación del mito

En 1998, el grupo publicaría el álbum *Nightfall in the Middle-Earth*, dedicado por entero a cuanto se narra en *El Silmarillion*, la teodicea de Tolkien, con canciones como «The Feanor Curse» o «Into the Storm», entre otras.

Además de Blind Guardian, hay otras bandas que o bien producen discos conceptuales desde cero —esto es, sin conexión directa con la literatura, como sucedía en el caso de los videojuegos— o bien introducen alguna referencia literaria. En el segundo caso podemos destacar Nightwish, cuya canción «Edena Ruh» enlaza directamente con la obra de Patrick Rothfuss, *El nombre del viento*, y su protagonista Kvothe, que pertenece a la comunidad homónima formada por nómadas cuenta-cuentos y casi feriantes: «We are the Edena Ruh / we know the songs the sirens sang. / See us dream every tale true. / The verse we leave

---

with you will take you home». En el caso de los discos conceptuales, son muchas las bandas que se decantan por esta opción, como Kamelot, Stratovarius, Hammerfall, Celesty, Forgotten Tales, Tierra Santa o Avantasia, y en sus trabajos recogen ese ambiente mítico, folclórico y mágico que caracteriza al género de la fantasía épica. Por ejemplo, con referencias al ciclo artúrico —«The Shadow of Uther», en *The Fourth Legacy* (2000), de Kamelot— o estructuras que recuerdan al cuento de hadas clásico: «Once upon a time, not far away / we all swore the oath to seize the day», de la canción «Origins», recogida en el álbum (r)Evolution (2014), de Hammerfall.

La relación entre fantasía épica y música supone también un proceso de adaptación directo, como sucede en otros géneros multimedia, cuando ha de dotarse a otro producto (televisivo, cinematográfico o digital) de una banda sonora. Los grandes casos de los que ya he hablado (*El señor de los anillos*, *Juego de tronos* y *The Witcher*) cuentan con bandas sonoras creadas *ad hoc* con notable éxito gracias a compositores como Howard Shore, Ramin Djawadi y Marcin Przybyłowicz, respectivos responsables de la música de la adaptación de esas obras en cada soporte. Digo «proceso de adaptación directo» porque elementos literarios encuentran cabida también en la composición musical, como demuestran los detallados análisis que realizó Jaime Altozano (y que ya tienen, entre los tres, cerca de tres millones de visitas en YouTube) basándose en el *leitmotiv*, esto es, en el uso de temas musicales que se repiten en una composición musical o cinematográfica que se suelen asociar a determinado contenido poético. De esta manera, Altozano señala el uso de diferentes fragmentos —el tema del bien, de Gondor, del Anillo o de Rohan, por ejemplo—, así como el empleo de determinadas técnicas

musicales para indicar aspectos de la obra literaria (cfr. Altozano, *El señor de los anillos*, *Las dos torres* y *El retorno del rey*).

#### *I. 4. 5. La fantasía épica y la ilustración*<sup>40</sup>

Son numerosos los ejemplos de ilustraciones que representan los diversos mundos de fantasía provenientes de la esfera literaria. En la mayoría de los casos, puede diferenciarse entre «ilustradores oficiales», aquellos elegidos por autor o editorial para colaborar a la hora de realizar portadas de libro o imágenes complementarias, y los «ilustradores oficiosos», los que *motu proprio* deciden crear una ilustración para otorgar su propio punto de vista o simplemente por diversión; estos últimos también son conocidos como creadores de *fanarts*.



Ilustración 4: *The Fall of Gondolin*, de Alan Lee

Entre los ilustradores oficiales destaca sin lugar a dudas Alan Lee, quien ha colaborado durante treinta años con el legado de J. R. R. Tolkien para dar forma a la Tierra Media. El estilo de Lee consiste principalmente en el uso de acuarelas. La principal anécdota en este caso es

<sup>40</sup> Puede consultarse una muestra mucho mayor (a color y en páginas dedicadas) del campo de la ilustración en el apéndice 1 de la presente tesis, *Ilustrando una fantasía épica*.

que Lee y Tolkien se conocieron cuando el primero tenía 17 años, y tuvo ocasión de leer una de las primeras versiones de *El señor de los anillos*, que encajaba bastante con los gustos del ilustrador británico: «I was just amazed,” he says. “I had grown up reading a lot of folklore and mythology, and this had elements that I recognised – elves and dwarves and dragons and magic rings. I just devoured it» (Barnett, *Making fantasy reality*). Posteriormente, luego de que desde Allen y Unwin contactaran con él para ilustrar una edición de *El señor de los anillos* por el centenario de su publicación, fue el propio Peter Jackson quien lo llamó para dar forma a los escenarios que aparecerían en la versión cinematográfica de la saga de fantasía épica. Su participación en la trilogía le valió el Óscar a mejor diseño artístico.



Ilustración 5: *In the Sorrows*, de Marc Simonetti

Otro de los ilustradores oficiales que tiene gran fama entre las obras del género es el artista conceptual francés Marc Simonetti. Entre sus proezas están las de ofrecer una visión de sagas como *Canción de hielo y fuego*, de George R. R. Martin —con una colaboración como ilus—



trador oficial de *El mundo de hielo y fuego* (2014)—, la trilogía de *El Asesino Real*, de Robin Hobb, *El nombre del viento*, de Patrick Rothfuss, o la saga de ciencia ficción *Dune*, de Frank Herbert, entre otras. También ha trabajado para gigantes de la producción del videojuego, como Activision, Square Enix, EA o Ubisoft. Su colaboración en la saga de *Canción de hielo y fuego* ha merecido los elogios de su autor; pese a la descripción que de él se hizo en la adaptación televisiva, Martin ha felicitado públicamente a Simonetti por conseguir el reflejo más fiel del Trono de Hierro que ningún otro artista había conseguido, plasmando exactamente lo que el propio Martin quiso dibujar con palabras en la obra literaria:

But Marc has come closer here to capturing the Iron Throne as I picture it than any other artist to tackle it. From now on, THIS will be the reference I give to every other artist tackling a throne room scene. This Iron Throne is massive. Ugly. Assymetric. It's a throne made by blacksmiths hammering together half-melted, broken, twisted swords, wrenched from the hands of dead men or yielded up by defeated foes... a symbol of conquest... it has the steps I describe, and the height. From on top, the king dominates the throne room. And there are thousands of swords in it, not just a few. (Martin, *The Real Iron Throne*)

Mención especial merecen otros muchos ilustradores gracias a quienes el público recibe una variada visión de cuanto se representa en la obra literaria: Enrique Corominas —creador de las portadas de las obras de Martin en España—, Michael Komarck, Ted Nasmith, Robert Ball —responsable de la galería de *Beautiful Deaths* para HBO—, Joshua Cairos, Karla Ortiz, Alejandro Colucci, Magali Villeneuve o Levi Pinfold, entre otros muchos.

La creación de *fanarts* se ve favorecida por la difusión internacional que ofrecen Internet, las redes sociales y, en especial, plataformas dedicadas como DevianArt, donde cualquier usuario puede añadir sus propias imágenes y recibir comentarios y reacciones del resto de personas que utilizan la web. Introduciendo en el buscador «epic fantasy», la web arrojará multitud de resultados, en especial de *landscapes* o panorámicas de paisajes conceptuales, creados *ad hoc* por su autor o inspirados en alguna obra literaria.



Ilustración 6: *Epic Fantasy Landscape Concept*, de Zulu Splitter

## I. 5. El florecimiento de la fantasía épica

De raíces profundas, el árbol de la fantasía épica se hunde hasta los mismos cimientos de la literatura. Emparentada con las mitologías de antiguas civilizaciones, como las de Grecia o Roma, la fantasía épica expone narraciones de gran tamaño que buscan la reconstrucción de una realidad alternativa, una realidad soñada, una realidad que aparece como representación de unos deseos internos por volver a un estado anterior. En cierto modo, aparece como un género de inconformistas, que en-

cuentran aquí un medio para expresar cuanto no funciona —o cuanto no funcionaba— en nuestra sociedad.

En esas raíces a las que me refiero participa también la novela histórica, cuya influencia, a tenor de todo lo expuesto, pienso que resulta crucial. Es quizá influencia de esas narraciones históricas el que la fantasía épica presente un mundo alternativo con tantísimo detalle, civilizaciones, culturas, costumbres, mitos, canciones y, sobre todo, paisajes. La importancia de esos paisajes o espacios que tanto destacaban en la novela de caballerías histórica y la novela de terror gótica del s. XVIII sigue vigente todavía hoy en escenarios panorámicos de la literatura: la llanura verde colosal de Vaes Dothrak, la perspectiva de las murallas de Minas Tirith, la ruinoso pero atrayente Elantris... Todos ellos muestran una representación espacial, una magia oculta, un significado que busca alcanzarnos: en el primer caso, un cementerio de dioses; en el segundo, la guardia eterna contra el Mal; y en el tercero, las cenizas que vuelven a la vida. Un aumento del historicismo, de la construcción del mundo, ha devenido en mundos alternativos verosímiles en los que, pese a la participación de la magia, encuentra su espacio una lógica racional que nos acerca a la realidad extratextual con ojos nuevos.

Es un género que se reinventa. Ya lo hizo una vez, con el paso de la mitología original y clásica a la mitología «artificial» y literaria de manos de los primeros pioneros, como Dunsany, Lovecraft y el propio Tolkien. Y parece reinventarse de nuevo ahora con la reescritura de sus propios temas; podría decirse que la fantasía épica se alimenta de sí misma en una reinterpretación de temas, arquetipos y clichés que hasta ahora eran normalidad en sus páginas. No es una cuestión baladí plan-

---

teada por una sola obra, sino que es un gran frente en el cual se encuentran diversos autores que plantean nuevas formas de hacer fantasía épica. Tienen la suerte de contar con el respaldo de un gran público que se ha acumulado durante años, aficionados al género que han llegado a él gracias a una película o a un videojuego, o incluso a través de una canción. Y más importante aún resulta que la comunicación entre estos géneros extraliterarios y la fantasía épica sea recíproca, pues del mismo modo que estas obras entregan sus historias, sus paisajes y sus personajes, las películas, las series, los videojuegos, la música y la ilustración realizan sus propias aportaciones, desde adaptaciones multipremiadas (la adaptación al cine de *El señor de los anillos* o el videojuego *The Witcher*, por ejemplo) hasta mundos alternativos que enriquecen el género literario (como las numerosas sagas de *Warhammer*). La fantasía épica y quienes la siguen parecen más grandes que nunca.

También es importante mantener una terminología clara y común que ayude a acoger a las obras del género y no a disgregarlas según el crítico de turno las considere de mejor o peor calidad. Durante años se mantuvo esa manía de menospreciar a este tipo de fantasía, y creo haber presentado muestras suficientes de que ese menosprecio ha dejado paso a una receptividad latente, también en el mundo académico, donde poco a poco es más común encontrar estudios sobre cualquiera de las obras de fantasía épica. Por todo ello es necesario apartar los criterios subjetivos de cuanta terminología trate de aplicarse y, en su lugar, incorporar criterios objetivos de análisis. Debería ser también una terminología actualizada y capaz de englobar no solo las obras del pasado, sino también tender la mano a cuanto se produce en nuestros días, pues parece ser una corriente que, a juzgar por sus comienzos hace más de

veinte años, está aquí para quedarse. Todos estos requisitos han sido mi objetivo y guía a la hora de presentar la terminología que planteaba en las páginas anteriores.

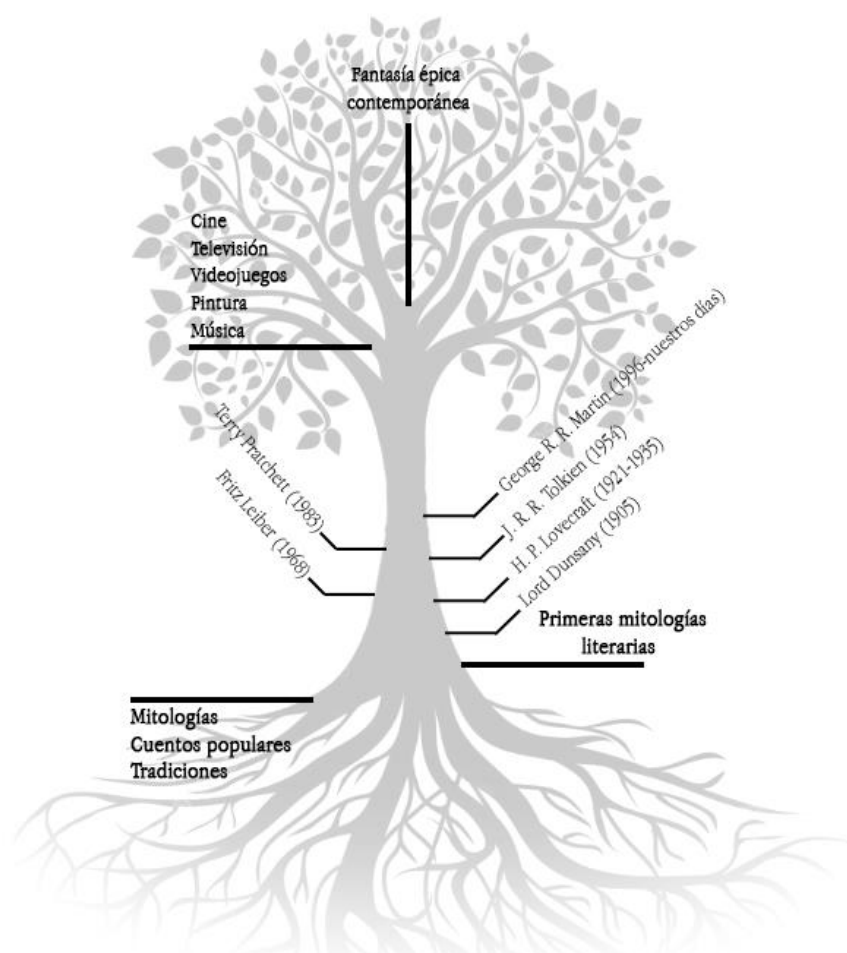


IMAGEN 7: Evolución y florecimiento de la fantasía épica

El núcleo de la fantasía épica es la realidad que crean en sus páginas cada una de las obras o sagas. Como decía en páginas anteriores, esa realidad está compuesta por los personajes que la habitan y el escenario en que se mueven, el cual les otorga su propia naturaleza y justifica sus comportamientos y acciones. Frodo no sería como lo conocemos sin la Tierra Media, sin su Monte del Destino, sin sus anillos de poder, sin

aquellos representantes de las razas que tratan de evitar el regreso de Sauron; Frodo no sería Frodo si la Tierra Media careciera de Historia.

Son esas relaciones, esa permeabilidad entre personajes, espacio y construcción del mundo, el camino que me dispongo a recorrer durante las siguientes páginas, un viaje largo cuyo destino me propongo descubrir.

## SEGUNDA PARTE

### **Construcción mítica del mundo.**

### **Personajes y espacio narrativo**





## El mito de la hoguera

• INFLUENCIA, DESARROLLO Y PERVIVENCIA DEL MITO EN  
LA FANTASÍA ÉPICA •

—Se llama *Brauna*, y es regalo de un emperador, de Mihir Barok, cuando era mi amigo y mi señor, antes de que la soberbia lo cegase...

»Esta espada la forjó Amintas, y utilizó para ello una roca que cayó del cielo, al norte del país del Ámbar. Aún conserva el frío de su origen y la magia del chamán que arrojó sobre ella sus encantamientos. Con esta hoja Mihir Barok logró el trono de Áinar. Fue entonces cuando me la regaló. (Negrete 82)

So it was that Frodo saw her whom few mortals had yet seen; Arwen, daughter of Elrond, in whom it was said that the likeness of Lúthien had come on earth again; and she was called Undómiel, for she was the Evenstar of her people. Long she had been in the land of her mother's kin, in Lórien beyond the mountains, and was but lately returned to Rivendell to her errantry: for they rode often far afield with the Rangers of the North, forgetting never their mother's torment in the dens of the orcs. (Tolkien, *Fellowship* 221)

Estos fragmentos pertenecen a dos obras de fantasía épica, una de ellas española y la otra, como ya se ha comentado, primordial para la formación del género tal y como se conoce en la actualidad. En ambos fragmentos se observan distintas descripciones: en el primer caso se habla de una espada y en el segundo, de un personaje. Ambas descripciones

---

incluyen una referencia al pasado del elemento que describen; se trata de pequeñas historias que parecen aportar información, ya sea al objeto o al personaje. Si seguimos examinando otras obras (y otras páginas de esas mismas obras), encontraríamos otros fragmentos, mayores o menores, más directos o indirectos, cuya naturaleza sería similar. En ambos ejemplos, además, coincide la mención de otros espacios («el país del Ámbar», en el primero, que no aparece en la novela; «Lórien» en el segundo, que sí aparece) y de otros personajes («Amintas», «Mihir Barok», «Áinar»; «Elrond», «her mother», «the Rangers of the North»), aunque podría pensarse que se trata de una coincidencia o de algo casual. Sin embargo, el carácter evocador de ambos ejemplos (puesto que hacen referencia a tiempos anteriores del relato) y el lenguaje particular que parece configurarlos (poético, místico) hace pensar que estas pequeñas historias —secundarias, si se quiere— pueden estar relacionadas con el origen mitológico del género en que se inscriben.

Es por tanto el objetivo de este capítulo el de esclarecer la influencia, el desarrollo y la pervivencia que pueda tener el mito en las obras de este género, si acaso se ven condicionadas por la naturaleza de aquel y si estos efectos alcanzan a alguno de sus elementos narrativos. Para ello partiré desde la primera concepción del mito por nuestros antepasados más primitivos para conocer así su naturaleza, y hablaré después de los cambios que ha sufrido a lo largo del tiempo.

## II. 1 El nacimiento de los dioses. La naturaleza del mito

*El arte nace, posiblemente, de homínidos aburridos de estar alrededor  
del fuego y de oír presumir sobre caza a los machos alfa.*

Temple Grandin

Junto a las presas del día y sentados alrededor de la hoguera, al otro lado de la colina el sol empieza a descender sobre la cúpula vegetal de la foresta. ¿Qué es esa bola brillante, compuesta por un fuego más poderoso que el de cualquier antorcha? ¿Por qué se mueve a través del cielo? ¿Y qué es el cielo? ¿Y la tierra que los rodea?

Nuestros antepasados buscaron respuestas a preguntas como estas. En tiempos remotos como aquellos no había Internet o base de datos alguna; debían recurrir a su propia intuición como seres vivos. La ausencia de una respuesta fehaciente a cuestiones como las señaladas supuso la búsqueda de una justificación para asuntos como el movimiento del sol o la creación de los seres vivos.

Ante el hosco absolutismo del entorno natural, el ser humano se empeña en encontrar un lenguaje que justifique su existencia. Ante la apabullante presencia de un universo ajeno, indiferente e insondable, la imaginación y el anhelo de hallar sentido configuran relatos fascinantes, que apagan la inquietud y la angustia ante el silencio inmenso, el vacío misterioso y amenazador. (García Gual, *Historia mínima* 27).

A estas respuestas las conocemos hoy como *mitos*, aquellas «stories of gods and heroes of cults in which we do not believe, tales that once had religious significance» (Leeming 1). Actualmente los mitólogos clasifican todas estas historias en función del propósito con el que fueron

confeccionadas: desde el surgimiento del mundo —los mitos de la creación— hasta la explicación sagrada o simbólica de determinados lugares u objetos, como las historias sobre Delfos, Jerusalén o la cueva de Mahoma. Estas historias míticas no radican simplemente en la justificación de diversos fenómenos físicos o ambientales, sino que suponen un «lenguaje de la fantasía o del imaginario, esa facultad de representación del mundo que está detrás de los mitos, que produce las representaciones y relatos míticos» (García Gual, *Historia mínima* 20–21). Cabe señalar, entonces, los agentes que participan en el proceso mitológico: por un lado, el Mundo que trata de definirse y, por otra parte, la Individualidad, es decir, ese conjunto de humanos que dan forma a la mitología. Sin embargo, esa Individualidad no es un ente colectivo que actúe en una única dirección, sino que la conforman diversas sociedades con una versión particular del universo en el que habitan. En la actualidad la mitología puede entenderse como una aproximación primitiva de la historia, la literatura o la ciencia inherentes a cualquier sociedad humana.

We have come to think of myths as conveyors of information rather than odd examples of pagan superstition, and we have learned that the mythic tales of particular cultures are masks for a larger, less tangible mythic substructure that we all share. (Leeming 2).

El hecho de que los mitos (subjetivos) sirvan como acercamiento a la ciencia o la historia (objetivos) se debe a que actúan, según Blumenberg, como *precedentes*, esto es, se trata de la primera explicación que el ser humano encuentra acerca de la naturaleza absolutista que lo rodea. Sin embargo, el carácter de esta primera explicación es simbólico, al contrario que la ciencia, la cual se basa en hechos demostrables. Ambos

elementos (*mythos* y *logos*, entendidos ambos en su sentido más general) no son del todo opuestos entre sí, puesto que «usan caminos distintos para explicar el mundo y la condición humana» (García Gual, *Historia mínima* 30). El camino de la razón está marcado, así, por hechos fehacientes y «objetivos» en los que el humano actúa como mero observador y participante, mientras que el camino del mito le permite tener el poder de definir la naturaleza que lo rodea. En su estudio de 1979 *Arbeit am Mythos* (*Trabajo sobre el mito*), uno de los más importantes sobre mitología publicados en las últimas décadas, Hans Blumenberg sostiene que esa necesidad de control respecto del mundo que lo rodea nace debido a un miedo primigenio del que debe desprenderse. Para Blumenberg, el humano primitivo (o prehumano, como lo denomina) busca deshacerse del miedo y la angustia que provoca en él ese mundo desconocido en el que habita. Para ello opta por acercar esa naturaleza mediante términos que pueda conocer y que le resulten menos terroríficos:

Lo que se ha hecho identificable mediante nombres es liberado de su carácter inhóspito y extraño a través de la metáfora, revelándose, mediante la narración de historias, el significado que encierra. El pánico y la paralización [...] quedan disueltos en la apariencia de unas magnitudes de trato calculables y unas formas de trato reguladas. (Blumenberg 14)

El hecho de que estas respuestas primigenias —ya sea a fenómenos naturales o sociales— se repitan en el mundo artístico de manera constante obedece a una razón que el propio Blumenberg señala como «demasiado sencilla», consistente, según él, en que «el prototipo fundamental de los mitos tiene una forma tan pregnante, tan valiosa, tan vinculante y arrebatadora en todos los sentidos que vuelve a convencer una y otra vez» (*ibíd.*).

Pese al esfuerzo de los primeros homínidos por arrojar luz a la realidad que los rodeaba, se encontraron con escollos que no pudieron flanquear. En este caso debió tratarse de cuestiones que no eran capaces de experimentar directamente, tales como la muerte, la propia vida o concretas leyes físicas. Para lograr una explicación en cierto modo plausible de todos estos fenómenos, el primer homínido ideó una proyección superior de sí mismo, una identidad con poder supremo y creador a la que conocemos como *dios* o *diosa*, y cuyo objetivo primordial es el de «to fill the world with life» (Leeming 87). Más allá de cumplir una tarea funcional, el conjunto de dioses de una sociedad suele reflejar las líneas intrínsecas que condicionan el modo de vida entre unos y otros:

Zeus is a patriarch —a father and a husband, sometimes a philandering one. Hera is a mother and a wife, often a jealous one. Their relationship is a human relationship, their family is a reflection of our families, their hierarchies mirror ours. The gods are also personifications of aspects of nature and of human nature—the sun, the winds, impatience, love. (*ibíd.*)

La aparición de estas características en las respectivas teodiceas de las diferentes culturas, así como el grueso de las mitologías colectivas, no obedece a una decisión premeditada de uno o varios individuos, sino que se trata de una representación involuntaria, de un *arquetipo*, «an unconscious content that is altered by becoming conscious and by becoming perceived, and it takes its colour from the individual consciousness in which it happens to appear» (Jung 5). Por ejemplo, la forma que el individuo da a los dioses se ve reflejada en las características intrínsecas del propio individuo. Como señala Leeming:

When we give form to divinity, we derive that form from our own experience. We make our gods in our own image because

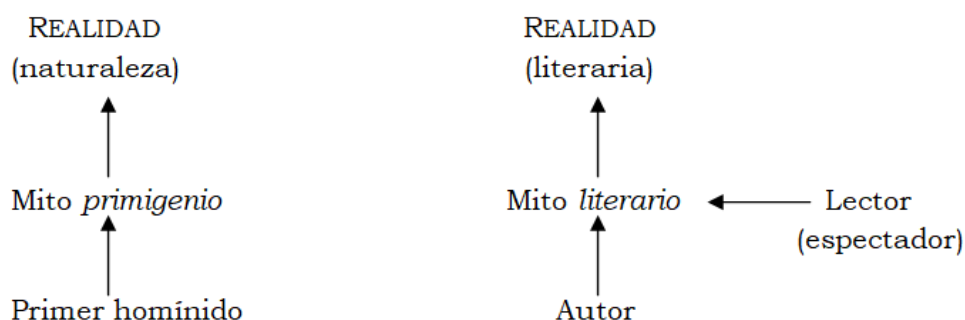
---

our own image marks the physical limits of our being. We cannot know the gods; we can know only our experience of them. (117)

La mitología funciona como una ventana al pasado en la que hoy podemos mirar a nuestros antepasados, descubrir rasgos de su pensamiento, de cómo construían las sociedades que conformaban y de cómo se relacionaban entre sí. Es, en definitiva, un método para conocer el pensamiento y el modo de vivir de quienes habitaron el mundo en el que hoy habitamos.

En pocas palabras, podría decirse que, desde nuestro punto de vista actual, el mito actúa como un medio para conocer pensamiento y modos de vivir de nuestros antepasados; es un contenedor de información, si se quiere, y parece confirmada por tanto mi sospecha inicial de su uso como «herramienta descriptiva». Llegado a esta conclusión, creo observar cierto paralelismo entre esta manera de entender el mito y lo que ocurre en los fragmentos que citaba al principio de este capítulo.

Dicho paralelismo ocurre entre dos procesos. El primero de ellos refiere cuanto señalaba en líneas anteriores: el primer homínido describiendo el mundo que lo rodeaba, hasta entonces cubierto por la sombra de lo desconocido. El segundo proceso es el de la *descripción* del mundo literario por el autor. En tanto que el primer homínido se servía del mito para arrojar luz sobre aquello que desconocía, el autor literario construye parte del mundo intratextual mediante la misma herramienta.



Esquema 1: Paralelismo entre definición mítica de naturaleza y mundo literario

El primer homínido se servía del método para comprender cuanto lo rodeaba. Sin embargo, el autor busca que *otros* comprendan el mundo (intratextual) que, a priori, él ya conoce. Por tanto, el autor plantea el mito como un medio según el cual el *lector* entenderá de una manera u otra el mundo intratextual o ficcional. En cuanto a *lector* nos referimos aquí al «lector implícito», que Valles define como «instancia extratextual, más o menos manifestada, que representa una determinada estrategia de lectura textualmente generada y requerida» (238). Pese a la posibilidad de que el autor seleccione un determinado patrón para comprender su mundo intratextual, la alta presencia de mitos o de una descripción particularmente densa del mundo intratextual permite no solo multitud de reconstrucciones diversas (tantas como posibles lectores tiene el texto), sino que un mismo lector, en relecturas posteriores, puede interpretar determinados detalles de una forma distinta a como los entendió de manera original:

[...] each time we read the book we fill in the gaps differently, creating a new experience of the world even though the book itself has not changed, but rather because the reader has changed since his or her last reading. (Wolf 55)



En definitiva, si bien el autor selecciona las partes del mundo intratextual que iluminará (creando una estrategia estándar que podrá seguir el lector implícito), será el *lector empírico*<sup>41</sup> quien, en función de su contexto, circunstancias y experiencias, completará las sombras de una determinada forma que podrá cambiar con sucesivas lecturas.

Ocurre entonces que el autor se sirve de una conocida herramienta descriptiva, que aporta información de variado tipo (social, político, histórico, literario...), para informar al lector —y no tanto a sí mismo— del mundo desconocido en el que se está adentrando con la lectura de la obra. Desde el momento en que estos mitos están conectados entre sí forman un conjunto, un conglomerado con sentido propio que incluso podría funcionar de manera externa a la obra. El autor crea *ad hoc* una mitología propia.

Elemento fundamental en la mitología de la obra originaria del género actual fueron los elfos, aquellos seres ficticios a los que Tolkien otorgó una lengua y cultura propias. Los elfos aparecen una y otra vez en la obra del autor inglés, desde el origen de su mitología en *The Book of the Lost Tales* —que Tolkien escribió tras su regreso de la Gran Guerra y que su hijo Christopher editó en las postrimerías del s. XX— hasta la obra más conocida en la actualidad, *The Lord of the Rings*. Es de esta última de donde rescato el siguiente fragmento.

Clear voices rose and fell in the starlit air . . .  
'Elves!' exclaimed Sam in a hoarse whisper. 'Elves, sir!' He would have burst out of the trees and dashed off towards the voices, if they had not pulled him back.

---

<sup>41</sup> Según Valles, el lector empírico es la persona física, entidad profesional y jurídica que actúa como receptor de un texto (243 y siguientes).

‘Yes, it is Elves,’ said Frodo, ‘One can meet them sometimes in the Woody End. They don’t live in the Shire, but they wander in- to it in Spring and Autumn, out of their own lands away beyond the Tower Hills. I am thankful that they do! You did not see, but that Black Rider stopped just here and was actually crawling to- wards us when the song began. As soon as he heard the voices he slipped away.’

‘What about the Elves?’ said Sam, too excited to trouble about the rider. ‘Can’t we go and see them?’

‘Listen! They are coming this way,’ said Frodo. ‘We have only to wait.’ The singing drew nearer. One clear voice rose now above the others. It was singing in the fair elven-tongue, of which Frodo knew only a little, and the other knew nothing. Yet the sound blending with the melody seemed to shape itself in their thought into words which they only partly understood. This was the song as Frodo heard it:

*Snow-white! Snow-white! O Lady clear!  
O Queen beyond the Western Seas!  
O Light to us what wander here  
Amid the world of woven trees!*

*Gilthoniel! O Elbereth!  
Clear are thy eyes and bright thy breath!  
Snow-white! Snow-white! We sing to thee  
In a far land beyond the Sea.*

*O stars that in the Sunless Year  
With shining hand by her were sown,  
In windy fields now bright and clear  
We see your silver blossom blown!*

*O Elbereth! Gilthoniel!  
We still remember, we who dwell  
In this far land beneath the trees,  
Thy starlight on the Western Seas.*

The song ended. ‘These are High Elves! They spoke the name of Elbereth!’ said Frodo in amazement. ‘Few of that fairest folk are ever seen in the Shire. Not many now remain in Middle-earth, east of the Great Sea. This is indeed a strange chance!’. (*Fellowship*, 77-78)

Esta introducción de unos seres que *a priori* el lector empírico desconoce podría producirse a través de una descripción directa, tal vez algunos detalles físicos seguidos de unas indicaciones acerca de sus capacidades especiales. Sin embargo, la información se introduce en dos partes. La primera de ellas la constituyen quienes en el mundo intratextual son testigos del fenómeno mágico —en este caso, los dos *hobbits*, Frodo y Sam— mientras que la segunda se plantea desde el punto contrario: son los propios elfos quienes describen algunas de sus características mediante la canción.

Frodo es el único de los «testigos internos» que conoce algo de los elfos. Dice conocer algo de su idioma —lo que, pocas líneas después, justificará que la canción se nos presente en inglés y no en élfico, algo que suele suceder en la obra de Tolkien—, al mismo tiempo que plantea información inicial para responder a la pregunta «¿de dónde vienen?». Aún en representación del que en realidad conoce la información (el autor), Frodo señala que la procedencia de los elfos es exterior a la Comarca, único escenario que hasta el momento se nos ha presentado en la narración, lo cual rodea a estos seres ficticios de un halo extraño, exótico. Además, los elfos adquieren desde este momento también un halo bondadoso en tanto que, gracias a su aparición, ha desaparecido el ser que perseguía a los *hobbits*, situándolos por un instante como «salvadores».

Por el contrario, quien actúa invadido por la sorpresa y la emoción (y el desconocimiento) es su compañero Sam, que ejemplifica la ignorancia que sobre ellos pueda tener el lector empírico. Echando mano de una metáfora, podría decirse que Sam es la cueva oscura, y Frodo, la luz

---

capaz de dispersar algunas de sus sombras. Es Sam quien evidencia la distancia que aquí se produce entre el mundo intratextual y el extratextual; es él quien se sorprende con la primera aparición de los elfos, transmitiendo excitación, asombro y deseos de conocer más sobre estos seres misteriosos. Es él, en definitiva, el que como al lector empírico debe explicársele una información que desconoce o ansía conocer.

La segunda parte del fragmento contiene el núcleo mítico, el mito en sí mismo. Más allá del propio significado y función específica que posea el poema «*A Elbereth! Gilthoniel!*», debe señalarse el trasfondo que sin duda influyó a Tolkien para la creación de estos versos, y es que puede establecerse una vinculación entre Elbereth (más conocida en la mitología de Tolkien como Varda) y la Virgen María del cristianismo.

Mary is associated with stars. A common interpretation of Mary's name comes from *stella maris*, meaning "star of the sea" [...]. In Tolkien's Varda, stars are more prominent yet. She is the star-kindler, the Star Queen, and songs or chants about Varda—or directed to Varda—speak of her stars or praise her for guiding wanderers. (Burns 250)

Por último, una nueva intervención de Frodo refuerza las ideas planteadas sobre los elfos, a quienes se refiere como *High Elves*, Altos Elfos, para inmediatamente después hacer de nuevo hincapié en la anormalidad que supone verlos tan cerca de la Comarca, volviendo así a adjudicarles un tono exótico.

La introducción del mito actúa entonces como una luz en el interior de una cueva o una estancia cerrada, con la cualidad de que, a la hora de presentar la información al lector empírico, importa tanto la luz que se arroja como las sombras que permanecen en la cueva. El núcleo mítico, el poema, no nos plantea una historia al uso de los elfos, sino

que resalta el carácter místico de estas criaturas; no hay detalle sobre sus costumbres ni referencias a su aspecto físico. Por último, puede identificarse también la presencia de la *naturaleza desconocida* desde dos perspectivas: por un lado, el desconocimiento de los elfos por parte del lector empírico y, por otro, ese mismo desconocimiento trasladado al mundo intratextual mediante uno de los personajes, Sam.

De este análisis pueden extraerse varias líneas maestras:

- \* La presencia de la divinidad o entidad superior como factor de referencia: Elbereth, Varda (en un paralelismo con la Virgen María).

- \* Introducción de información específica a través del mito como herramienta descriptiva. Sin embargo, no supone una explicación total del fenómeno, criatura, objeto, etc., sino una exposición narrada (mediante prosa o poesía), por lo general parcial; plantea una relación de *luces* (datos que plantea el autor o personaje) y *sombras* (datos que no se cuentan, que se dan por entendidos o que requieren la libre interpretación del lector).

- \* El mito ofrece una *sensación de un todo*, es decir, los datos que se ofrecen hacen referencia a una totalidad mayor. Por continuar el símil de la luz y la cueva, existe una fuente de energía más grande y compleja que la que atisba el lector desde el interior del receptáculo oscuro.

- \* El mito ofrece también una *sensación de maravilla*, en tanto que plantea cuestiones, sucesos o características fuera de lo común, de lo real, incrementando la distancia entre mundo intratextual y mundo extratextual.

Después de este análisis algo más pormenorizado, trataré de buscar no solo explicación a estas conclusiones, sino más bien conocer si se trata de un procedimiento habitual en el género y de las implicaciones que todo esto pueda tener en la obra y en sus elementos narrativos. Al final del capítulo recuperaré estas líneas maestras para comprobar si se cumple dicho planteamiento (es decir, que realmente se trata de algo común en la fantasía épica) y para ofrecer una conclusión final.

La primera parada del camino será esa divinidad que parece encabezar la mitología ficticia, es decir, los dioses creados por el autor.

## II. 2. La creación de los dioses *ex profeso*. Mitos de la creación

A myth of creation, a *cosmogony* (Greek *kosmos*, meaning “order,” and *genesis*, meaning “birth”) is a story of how the cosmos began and developed. Typically, though not always, cosmogonies include the creation of the world, the creation of humankind, and the fall of humankind from a state of perfection, or the struggle in heaven between various groups of immortals . . . The creation myth, then, establishes our reason for being, the source of our significance. (Leeming 15)

El hecho de que el mito de la creación sea fuente primordial de significado, tal y como señala Leeming en el fragmento anterior, implica su carácter primordial en la formación de civilizaciones, ya sea mediante la influencia de estos mismos mitos (la dispersión del mito por vía oral puede producir que se asienten determinados principios morales), por la influencia de los propios «usuarios del mito» (el comportamiento y el modo de actuar de las personas condicionan el tipo de historias que son capaces de crear) o por ambos fenómenos. En este senti-

do, Mircea Eliade ofrece un ejemplo del posible pensamiento del humano primitivo:

Similarly, a "primitive" could say: I am what I am today because a series of events occurred before I existed. But he would at once have to add: events that took place in mythical times and therefore make up a sacred history because the actors in the drama are not men but Supernatural Beings. (13)

Llega entonces a la conclusión de la importancia que esta Existencia Suprema tiene en la creación del mito (puesto que son seres divinos o cuasidivinos los que participan en él), del mismo modo que dicha entidad superior actúa como fundamental en el desarrollo de la civilización. Así, mediante el conocimiento del mito el hombre primitivo creía en la posibilidad del acercamiento a los dioses, así como del deseo de ser capaz de «to repeat what the Gods, the Heroes, or the Ancestors did *ab origine*» (*ibíd.*). Este acercamiento a los dioses, al origen, tiene incluso un interés por sanar o recomponer (Leeming 15–16), como el *Enuma Elish*, mito de la creación sumerio-babilónico, que era leído en voz alta al comienzo del festival del año nuevo babilonio, u otras ceremonias, como la pintura de arena de la cultura budista.

Resulta entonces evidente la característica de que los mitos fueran vinculados desde muy pronto a distintas religiones desde que dichos relatos hacían referencia a seres superiores, *divinos*. Cada religión — como cada civilización o cultura— selecciona distintos elementos esenciales y, aunque la variedad de motivos, temas, personajes, dioses y criaturas es amplísima entre una religión y otra, coinciden en determinados puntos concretos, «como la referencia a ese tiempo primordial, sagrado y distinto del nuestro, en el que actuaban los grandes dioses y monstruos primigenios» (García Gual, *Historia mínima* 39).

A veces, los mitos se transferían en medio de un gran secretismo y dentro de órdenes místicas o religiosas, y eran protegidos con tanto celo porque creían que este conocimiento no solo era poderoso por ser conocimiento en sí, sino por contener «a magico-religious power. For knowing the origin of an object, an animal, a plant, and so on is equivalent to acquiring a magical power over them by which they can be controlled, multiplied, or reproduced at will» (Eliade 15). Por otra parte, y fuera de este férreo hermetismo, por lo general los mitos residen en la memoria colectiva incluso antes de aparecer en obras escritas, tal y como señala García Gual, quien puntualiza que «lo que los griegos llamaban *mythos* es la narración precedente a ser recogida en textos poéticos. Lo fundamental es la trama narrativa, que viene del pasado, inspirada por alguna divinidad, y no el texto que quede fijado con palabras escritas» (*Historia*, 39-40).

Si los mitos de la Antigüedad han llegado a nosotros, ha sido precisamente gracias a esas palabras escritas. Más en concreto —y por cuanto nuestra cultura debe a la civilización griega y romana—, conocemos los mitos de nuestro pasado gracias a los versos de poetas como Hesíodo y Homero, quienes vivieron en las postrimerías del siglo VIII a. C. Ambos literatos

fueron quienes ordenaron el conglomerado mítico, al dejar fijados los usuales epítetos (*eponymiai*), los honores y prerrogativas (*timai*) y las habilidades y las competencias (*téchnai*) de cada divinidad, así como también las figuras características (*eídeá*) de cada dios . . . Los aedos fundaron así una doctrina general acerca de los dioses —que Heródoto llama *theogonía*— con prestigio canónico. (García Gual, *Historia* 46)



Si bien tanto Homero como Hesíodo hablaron en sus respectivas obras sobre los dioses míticos, es el segundo quien en su *Teogonía* trata el tema desde una «perspectiva didáctica», mientras que Homero sitúa a estos seres divinos en «el trasfondo o la trastienda de las hazañas heroicas, realizadas por magníficos mortales en una época mitológica» (*ibíd.* 48). La importancia de esta diferencia en el tema que nos atañe es que mientras que Homero *narraba* distintas peripecias de héroes relacionados con dioses y Hesíodo *explicaba* y fijaba las determinadas características de la divinidad, *El señor de los anillos* de Tolkien *narra* la historia del Anillo Único con el trasfondo de distintos personajes cuasidivinos (el Señor Oscuro, los Magos, etc.) y *El Silmarillion*, del mismo autor, *explica* las características y relaciones entre los distintos seres divinos del mundo fantástico creado por él mismo, lo cual le otorga a este último carácter de *teodicea* o *teogonía*.

La definición a lo largo del tiempo de las distintas mitologías ha derivado en que, tras una separación de la mitología respecto de la religión<sup>42</sup>, sea posible la creación de una mitología ficcional (aunque la propia mitología ya incluya el aspecto de *ficción*), y de una *teogonía* o *teodicea* desvinculadas de una civilización real, aunque con características similares a cuanto se ha expuesto hasta ahora, gracias a la permanencia de los mitos conocidos hasta entonces como «ficciones literarias, fabulaciones de los poetas antiguos, es decir, relatos maravillosos pero falsos,

---

<sup>42</sup> La separación del mito y de la religión sucedió a partir del s. IV, con la instauración del cristianismo como religión oficial por el emperador romano Constantino y la prohibición mediante decreto de cuantos ritos paganos hubiera hasta entonces (con la permanencia, evidentemente, de la mitología impuesta por la religión cristiana) (cfr. García Gual, *Historia* 193 y siguientes).

transmitidos por textos memorables por su fantasía quimérica y pintoresca» (García Gual, *Historia* 193).

El diccionario de la Real Academia Española define *teogonía* como «generación de los dioses del paganismo», si bien este término se ha empleado para aquellas generaciones de dioses creadas *ex profeso*, es decir, lo que puede denominarse como *mitología literaria fabricada*. Ya he mencionado una de ellas, la más representativa del género, si bien uno de los antecedentes de Tolkien, según Carlos García Gual, es la mitología compuesta por el rey Arturo y sus caballeros.

Está claro que un ejemplo indiscutible es el mundo artúrico de las novelas caballerescas (que concluye en el *Ciclo del Grial*, con sus ampliaciones). Pero en todo caso esa mitología caballeresca medieval, de los siglos XII al XV, fue obra de diversos autores, mientras que la de *El Señor de los Anillos* es la primorosa construcción de un medievalista erudito y fantasioso, el profesor Tolkien. (*Historia*, 232)

Aunque el propio Gual ya señala una diferencia fundamental entre el ciclo artúrico y la obra de Tolkien —la multiplicidad de autores frente a la individualidad creativa—, debe acotarse este parentesco aún más, en el sentido de que el mito de Arturo tiene, según algunos autores, una base real o histórica<sup>43</sup> y que la mitología que sirve de contexto en las aventuras del rey Arturo y sus caballeros es la mitología celta<sup>44</sup>, también asentada en la realidad y no creada *ex profeso*. En esta distancia participa la propia voz de Tolkien, quien en una de sus cartas se aparta—

---

<sup>43</sup> «Lo poco que sabemos de forma fidedigna es que sobre el siglo V o VI d.C., existió un carismático caudillo anglorromano llamado Owain Dantgwyn, cuyo sobrenombre Art (Oso) fue el que finalmente le proyectaría de manera universal hasta nuestros días» (Hibbert 12).

<sup>44</sup> «Muchos contribuyeron a la difusión de las leyendas de Arturo y con muchas hebras se tejió la trama de su historia novelesca. Los *conteors* bretones difundieron y tradujeron los episodios fantásticos, los «cuentos de aventuras» en los que se expresaba la fantasía y la degradada mitología céltica, una literatura épica oral de extrañas y antiguas raíces» (García Gual 17).

ba del mito artúrico por dos razones: una, porque la presencia de lo feérico en él no era más que algo fantástico y mínimo y, otra, porque en el ciclo del rey Arturo el cristianismo gozaba de papel central (*Letters*, 144-145). Sin embargo, hay quienes creen que, pese a la palabra del propio Tolkien, en sus obras se atisba una semejanza entre ambos mundos literarios que él mismo no quiso reconocer.

A comparison of the two bodies of legend—the rejected “Arthurian world” and Tolkien’s own *Silmarillion*— shows similarities closer than mere coincidence, and suggests the Tolkien who wrote the letter was no more immune than the rest of his generation to the anxiety of influence. (Flieger 48)

Lo que resulta innegable es que la creación de la mitología tolkeniana se produjo con una intención más patriótica que literaria, puesto que el objetivo de su creador —junto con el de la creación de lenguas— era el de dar origen a una mitología para Inglaterra, su país natal, que durante años se había visto desprovisto de historias propias que ensalzaran los valores de la nación, pero que al mismo tiempo estuviera tan solo conectada a la realidad de una manera parcial: «Tolkien was setting his tales in a context at once unaffected by the disappointments of English tradition (maimed and mangled for us by time and neglect), and yet with a clear channel into it» (Shippey 347). Sin embargo, la versión final que conocemos de *El Silmarillion* no pertenece del todo a la pluma de Tolkien, es decir, no fue él quien le puso el punto final, sino que se editó de manera póstuma a manos de su hijo y heredero literario, Christopher Tolkien, quien, junto a Guy Gavriel Kay, dio forma a cuantos relatos había dejado su padre de forma separada, aunque muy cercanos entre sí (Kane 19). Si Tolkien no finalizó su obra primigenia (pues *El Silmarillion* empezó a gestarse mucho antes que sus obras más conocidas

hoy en día) fue por motivos «puramente literarios», pues cuanto Tolkien consideraba «calidad literaria» era precisamente la sensación de profundidad, de realidad:

[...] if this makes one thing clear it is that the literary quality Tolkien valued above all was the 'impression of depth... effect of antiquity... illusion of historical truth and perspective' which he found in *Beowulf*, in the *Aeneid* [...]. In all these works there was a sense that the author knew more than he was telling, that behind his immediate story there was a coherent, consistent, deeply fascinating world about which he had no time (then) to speak. Of course this sense, as Tolkien kept repeating, was largely an illusion, even a provocation to which a wise man should not respond. (Shippey 259)

Por tanto, puede deducirse que la teogonía o teodicea de Tolkien no podía tener un punto final, una estructura completa que explicara cuantas referencias hubiera en esa misma obra o las demás que el propio autor hubiese producido. De lo contrario, ese «encantamiento» al que hacía referencia el autor se rompería: no habría sensación de profundidad porque, en su intento de profundizar, acabaría ofreciendo una versión total y no expansible del mundo literario. Tolkien no podía acabar con las sombras de su obra mediante la creación indiscriminada de luz, puesto que entonces el fenómeno no funcionaría de la misma manera. Más adelante volveré a esta sensación de profundidad.

Curiosamente tampoco puede olvidarse un ingrediente fundamental en la teogonía de Tolkien: «*The Silmarillion* was based on the Christian story of Fall and Redemption, whether one took it from *Genesis* or *Paradise Lost*» (Shippey 273), cuya influencia señalaba unas páginas atrás, en el análisis del poema *A Elbereth! Gilthoniel!* Y tampoco puede

obviarse la influencia que ejercieron la mitología y el lenguaje de Finlandia en la obra del profesor inglés:

Finnish was 'the original germ of *The Silmarillion*', Tolkien wrote in 1944, and he repeated the assertion twenty years later. Quenya itself is similar to Finnish in linguistic 'style'; names like Ilúvatar and Ulmo recall the Ilmatar and Ilmo of the *Kalevala*; the Valar are the powers who have agreed to be 'bounded in the world', and *vala* in Finnish means 'bond'; many more connections can be made. (Shippey 274-275)

Más cercano en el tiempo que el *Kalevala* —núcleo escrito de la mitología del país nórdico—, en mi opinión es otro autor —a quien mencionaba en otra parte<sup>45</sup>, así como en el capítulo uno del presente documento— el que comparte con el profesor inglés precisamente la creación de una familia de dioses completamente nueva y que actúa como su inmediato precedente. Se trata de Edward John Moreton Drax Plunkett, más conocido como lord Dunsany (1878-1957). Se trata del primer escritor de fantasía épica del siglo XX<sup>46</sup>, y aunque no es muy conocido en la actualidad, su relación con los pesos pesados del género fantástico y de terror como J. R. R. Tolkien y H. P. Lovecraft justifica un repentino interés por él. El propio Lovecraft se refería a la faceta artística de Dunsany de la siguiente manera:

Dunsany is not a national but a universal artist; and his paramount quality is not simply weirdness, but a certain godlike and impersonal vision of cosmic scope and perspective, which comprehends the insignificance, cloudiness, futility and tragic absurdity of all life and reality [...]. He is the supreme poet of wonder, but

<sup>45</sup> Castro, *Hobbits* 10.

<sup>46</sup> Si bien uno de los antecedentes directos de Lord Dunsany fue William Morris, no procede incluirlo en la relación principal puesto que tan solo las últimas obras del autor irlandés (conocidas como *prosas románticas*) transcurrían en un mundo totalmente ficticio (Hodgson 157, Ringel 149), y en ninguna de ellas se creaba una mitología dedicada (una teogonía) como sí ocurre en el caso de lord Dunsany.

---

of the intelligently assumed wonder to which one turns after experiencing the fullest disillusion of realism. (Lovecraft 43)

Lord Dunsany desarrolla una mitología ficticia en su primera obra, *The Gods of Pegana* (1905), que se desarrolla también en un mundo distinto al real como una invención humana. Con esta obra, Lord Dunsany introdujo algo único en la literatura no tanto por el tipo de texto en sí, sino por los intereses que eran inherentes en él: «Here was an entire theogony whose principal motivation was not the expression of religious fervor (Dunsany was in all likelihood an atheist) but an instantiation of Oscar Wilde's imperishable dictum: "The artista is the creator of beautiful things"» (Joshi 205). Sin embargo, y a diferencia de lo que ocurriría con mundos fantásticos posteriores, aún permanecía un «cordón umbilical» que unía el mundo de Pegana con el mundo extratextual: una línea temporal. Esta característica aparece en la introducción de la obra (el subrayado es mío): «Before there stood gods upon Olympus, or ever Allah was Allah, had wrought and rested MANA-YOOD-SUSHAI» (Dunsany 6). Dicha mención parece situar al mundo de Pegana en un momento anterior a la creación de los dioses de la Grecia clásica o del mundo islámico, si bien en la obra no hay ninguna referencia más al mundo extratextual; posteriormente, en obras como *The Sword of Welleran* la presencia del mundo real es más notable, y dicho fenómeno se extendería en las últimas obras de lord Dunsany (Joshi 206).

Lord Dunsany creció en importancia, especialmente con la posterior publicación de sus composiciones dramatúrgicas. Fue en ese tiempo cuando Howard Philips Lovecraft (1890-1937) lo conoció en una lectura pública. La relación entre ellos no llegó a más, pues Lovecraft no era dado a «adular a los grandes»; sin embargo, la percepción de Lovecraft

hacia lord Dunsany no hizo más que crecer, llegando incluso a poder ser considerada como idolatría (Schweitzer 55). A partir de entonces, en sus obras conservaría una influencia clara de la primera época de Dunsany (*ibíd.*).

Una de las principales características de Lovecraft es la presencia en su obra de una prioridad de la obra narrativa por encima de gloria personal y de la propia individualidad, ya que él mismo invitó a escritores afines a él a que participasen en el mundo terrorífico que se disponía a crear. Es lo que se ha denominado como «Círculo Lovecraft», esto es, aquel grupo de escritores que crearon los llamados *mitos de Lovecraft*. El Círculo Lovecraft creó un mundo ficcional cuyo principal objetivo era precisamente la idea de diluir la línea entre realidad y ficción con el uso de componentes literarios sobre la base de otros de tipo literario, «formándose así un enmarañado tapiz que confunde al lector y le hace creer más fácilmente todo lo que se narra en los cuentos, ya que lo asocia a nombres de ciudades, libros, etc. que ha escuchado en su vida cotidiana e incluso aprendido en el colegio» (Vallejo 152). Para la creación de cuanto enriqueció su obra compartida, Lovecraft se sirvió no tanto de una inspiración por el conocimiento clásico o las lenguas (como pudo suceder con Tolkien y las reminiscencias nórdicas de su teogonía), sino más bien —entre otros elementos<sup>47</sup>—, de cuanto supone el oscurantismo:

La magia negra, los límites del conocimiento humano, la existencia virtual de otros mundos, todo lo sobrenatural fascinó a Lo-

---

<sup>47</sup> «El elemento fundamental de los Mitos, su materia prima —tanto desde un punto de vista genético como estructural— es la angustia cósmica del ateo Lovecraft y su expresión simbólica onírica. Es evidente —dice George W. Wetzel— que “detrás de la formación de los Mitos de Cthulhu había una profunda motivación psicológica”» (Llopis 26).

---

vecraft, tanto en su obra como en su vida misma; se sabe que era miembro de una secta más o menos secreta y lector del *Necronomicon*, que le sirvió de inspiración para algunos de sus relatos fantásticos más conseguidos, y al cual dedicó un estudio. (Ferrerías 61-62)

Como decía unas líneas atrás, la creación del mundo artístico lovecraftiano fue una operación colectiva, por lo que el conjunto de dioses que participan allí fueron creados con obras sucesivas no siempre de la misma pluma. En este sentido, Lovecraft dio a luz a las principales entidades superiores (Cthulhu, Nyarlathotep o Yog-Sogoth), si bien muchos de ellos aparecieron incluso tras la muerte del escritor. De entre los dioses más aterradores de los mitos de Lovecraft destacan los *profundos*, aparecidos por primera vez en *La sombra sobre Innsmouth* (1931). Estos seres, mitad humano mitad pez, exigían sacrificios humanos e incluso copular con los propios humanos a cambio de favorecer el hallazgo de oro o la buena pesca. «Estos son posiblemente los seres más horribles que Lovecraft haya creado, pues el lector se puede sentir medianamente identificado con ellos (porque son humanos) a la vez que asqueado por la forma en que fueron concebidos y su apariencia, voz y manera de moverse» (Vallejo 154).

En definitiva, la amplitud, complejidad y los múltiples intentos por clasificar su vasta mitología hacen de los mitos de Lovecraft (o de Cthulhu) atractivos no solo para su estudio dentro del género de terror o del horror cósmico, sino también como un claro ejemplo de una teogonía ficticia dentro de la literatura fantástica (Alvarado *et al.* 73).

Si bien mi punto de origen era la teogonía más representativa de la fantasía épica —*El Silmarillion*, de Tolkien—, he avanzado «hacia atrás», hacia sus posibles antecedentes, en un intento por trazar una línea cro-



nológica y hasta evolutiva de lo que significan las teogonías ficcionales dentro de la literatura. Después del callejón sin salida que suponía aquella vía del ciclo artúrico —válido por su influencia para la definición del género, pero no como factor determinante en la influencia del mito en la fantasía épica—, se localizaba al que parece ser el antecedente real de Tolkien, lord Dunsany y su mitología contenida en *The Gods of Pegana*, el cual, inspirado en autores como William Morris, introdujo una mitología ficticia vinculada con el mundo extratextual y basada en un interés creador por encima del interés religioso, lo cual condicionaría la producción posterior de este tipo. Después de Dunsany, Lovecraft confeccionaría una nueva mitología más oscura, también vinculada con elementos extratextuales (espaciales, sobre todo), enfocada en la difusión de la línea entre ficción y realidad que pudiera tener su lector. La línea que ganaría fuerza en fantasía épica —por ser la más habitual— sería precisamente la que reforzó Tolkien: una mitología nueva (aunque con influencia del mundo extratextual), sin ninguna vinculación literal con la realidad del lector. Sin embargo, incluso en la actualidad se dan casos en los que el género de fantasía épica alumbra obras que aún entremezclan grandes elementos de lo extratextual con lo intratextual, como habrá ocasión más adelante de mostrar.

Todas estas teogonías a las que me refiero poseen características propias que las diferencian del resto, aunque comparten ciertos elementos principales. En primer lugar, todas ellas son mitologías creadas *ad hoc*, es decir, fueron creadas (de cero o no) con la idea de dar a luz —ficcionalmente— a un conjunto de dioses y entidades sobrenaturales que contextualizaran o condicionaran determinadas historias narrativas. No surgieron, como se vio anteriormente en las mitologías extratextuales, a

partir de una necesidad social (aquel *miedo* ante el desconocimiento de respuestas), sino más bien para suplir una supuesta necesidad del lector (el *miedo* ante el desconocimiento de un mundo ficticio sin explorar) y del autor (ese interés creador que mencionaba en cada uno de los casos).

Por tanto, las teogonías ficcionales actúan como contexto ficticio y creado *ad hoc* para el enriquecimiento del mundo ficticio que se construye en la obra de fantasía épica. Pero ¿trascienden estas teogonías en el interior de la obra? Y si es así, ¿de qué manera lo hacen? ¿Podríamos considerar a estas teogonías ficcionales como el motor o centro de las obras narrativas de fantasía épica?

### *II. 2. 1. El mito nuclear: la autocontextualización mítica en la obra de fantasía épica*

En la lectura de diversas obras de fantasía épica en busca de «restos o rasgos mitológicos», he notado que la manera en que estos mitos aparecen repartidos por el texto no es semejante entre ellos; es decir, no tiene (o no parece tener) el mismo valor aquel mito que, por ejemplo, describe una espada cualquiera que aquel que define el arma todopoderosa del protagonista de la obra. Las consecuencias que el segundo mito tendrá en el conjunto del texto serán mucho mayores que las del primer caso. Es así que parece haber una jerarquía, en la que encuentro la presencia más o menos usual de una historia central, un relato de carácter mítico cuya relevancia en la obra de fantasía épica parece mayor que la de cualquier otro mito de los que puedan aparecer en la obra. He denominado este fenómeno como *mito nuclear*, el cual impulsa o condiciona el desarrollo del texto narrativo.

Un requisito fundamental es la voz épica como distintivo de cualquier mito, y que Goldstein define de la siguiente manera:

An epic tales needs an epic voice, a poetic voice, a voice raised above the bable and trivia of the everyday world. There should be a hint of the ancient world in this voice, an understanding that the storyteller is dealing with a heroic age, with people who were, if not better than, *more* than us [...]. Tolkien, a professor of languages and a connoisseur of words, knew all about this. (190)

Siguiendo el hilo que plantea Goldstein, la voz épica o voz poética basa su naturaleza en lo que se llama la función poética del lenguaje, en especial sobre las características relativas al metro (esto es, el aspecto fónico del lenguaje, la manera en que riman las sílabas o se asemejan entre sí) o a la relación entre significante y significado, tal y como señala Genette:

[...] la práctica de la lectura y de la escritura debían debilitar a la larga el modo auditivo de percepción de los textos a favor de un modo visual [...] y también debían, sobre todo y en esa ocasión, poner de manifiesto otros caracteres del lenguaje poético, que pueden calificarse de *formales* en el sentido hjelmsleviano, en cuanto no se apoyan en el modo de realización, o “sustancia” (fónica o gráfica) del significante, sino en la articulación misma del significante y del significado considerados en su idealidad. (55-56)

Además, podría decirse que la voz épica supone una diferenciación con el lenguaje que se usa en el resto del relato, del mismo modo que se distingue entre lenguaje literario y lenguaje natural, puesto que la literatura «posee un sistema propio, inherente a ella, de signos y de reglas de combinación de estos, los cuales sirven para transmitir mensajes peculiares no transmisibles por otros medios» (Lotman 34). La voz épica supone, por tanto, el establecimiento de un lenguaje literario particular dentro del lenguaje literario general, que se establece en el conjunto del

relato con la función de exponer un mensaje de una determinada manera, la cual no puede imitar ese lenguaje literario general. Del mismo modo que ocurre con la relación entre lenguaje natural y lenguaje literario —donde el segundo se forma a partir del primero<sup>48</sup>—, el lenguaje literario particular se forma sobre el lenguaje literario general, y a partir de él se formarán las figuras y tropos que este contenga.

Es este lenguaje literario particular el responsable de trasladar al lector esa sensación de estar leyendo un documento de una época anterior, a la que se refería Goldstein en la cita que planteábamos unas líneas más arriba. La voz épica o poética, en definitiva, impone un modo de lectura distinto:

[...] lo esencial de la motivación poética [...] está, más simple y profundamente, en la actitud de lectura que el poema logra (o, más frecuentemente, no logra) imponer al lector, actitud motivadora que, más allá o más acá de todos los atributos prosódicos o semánticos, otorga a todo el discurso o a una parte de él esa suerte de presencia intransitiva y de existencia absoluta que Éluard llama la evidencia poética. (Genette 78)

Como decía, el *mito nuclear* supone en sí mismo un conjunto de información —o de descripción— en referencia al mundo ficcional al que se está introduciendo (o en el que ya está introducido) el lector. Suele contener elementos del mismo, conocidos o no, y se introduce alguna breve característica sobre ellos. Además, al tratarse de un mito supone una historia, un más o menos breve relato de algún acontecimiento, suceso o aspecto del mundo ficticio que al mismo tiempo condicionará el desarrollo de ese mundo ficticio a lo largo de la obra narra-

---

<sup>48</sup> «El lenguaje literario tiene un sistema propio, que se puede considerar derivado del sistema del lenguaje no literario, entendiendo por tal el lenguaje natural que no se ha proyectado en la modelización secundaria que da lugar al lenguaje literario» (Albaladejo 8).

tiva. Para un análisis más detallado de este concepto conviene presentar el que me parece el mito nuclear más importante de la fantasía épica (el subrayado es mío):

Three Rings for the Elven-kings under the sky,  
Seven for the Dwarf-lords in their halls of stone,  
Nine for Mortal Men doomed to die,  
One for the Dark Lord on his dark throne  
In the Land of Mordor where the Shadows lie.  
One Ring to rule them all, One Ring to find them,  
One Ring to bring them all and in the darkness bind them  
In the Land of Mordor where the Shadows lie. (Tolkien, *Fellowship* 1)

En primer lugar, resulta plenamente visible esa voz poética, palpable en la distribución en versos y en las rimas del poema, de carácter asonante, así como en el lenguaje utilizado. Este poema aparece antes del relato, antes incluso que el propio índice del libro, por lo que actúa como un prólogo o introducción de cuanto puede encontrarse después. Además, podría decirse incluso que ejerce como explicación del propio título de la obra: *The Lord of the Rings* (y hasta de la primera parte, *The Fellowship of the Ring*), donde los Anillos de Poder y el Anillo Único juegan un papel protagonista. Es evidente que, nada más abrir el libro, el lector desconoce estos objetos míticos (de la mitología intratextual, se sobreentiende), por lo que este poema funciona también como una explicación inicial de cuanto encontrará el lector en relación a este tema.

Por tanto, el primer acercamiento al mundo intratextual viene dado por determinados factores: en él existen esos objetos de poder (o al menos de gran importancia, puesto que en el poema no se hace referencia al componente mágico), los cuales fueron repartidos a determinadas razas existentes o no en el mundo extratextual (esto es, encontrará elfos,

«Elven-kings»; enanos, «Dwarf-lords» y, ahora sí, hombres mortales, «Mortal Men»), de las cuales se nos ofrecen detalles sumatorios o esenciales (elfos que viven bajo el cielo, «under the sky», como aquellos que habitan el bosque de Galadriel; enanos que habitan en sus salas de piedra, «in their halls of stone», como aquellas inmensas estancias que se describen después en las minas de Moria; y hombres mortales condenados a morir, «doomed to die»). Todas estas razas están amenazadas por un Señor Oscuro que permanece en su trono oscuro; la repetición del término «dark», en este caso, indica también una característica, resaltando que se trata del mal, el cual habita en una tierra llamada Mordor, precisamente donde viven las sombras, «where the Shadows lie». Mordor es la única referencia espacial que se nos ofrece en el poema, por lo que goza entonces de una relevancia característica, motivo suficiente para que el lector la recuerde en su avance textual.

Este mito nuclear en concreto, si bien aparece en una posición física determinada (en el más absoluto comienzo de la obra), produce ciertas *resonancias*, es decir, aquellas referencias, ampliaciones o revisiones que el mito nuclear sufre a lo largo del texto narrativo. En este caso, la primera referencia indirecta al *mito nuclear del Anillo Único* es con el fin de la fiesta de cumpleaños de Bilbo Bolsón, cuando el personaje se hace invisible con un anillo mágico del cual se dice bien poco: «[...] his magic ring that he kept secret for so many years» (Tolkien, Fellowship 31). Sin embargo, el hecho de que sea mágico y de que lo guarde en secreto (¿por qué esconder un objeto así cuando acaba de hacer una exhibición semejante de riqueza y generosidad en su fiesta de cumpleaños?) ya señala casi con disimulo a aquel poema que se nos presentaba al inicio sobre aquellos anillos de poder.

Poco después, y proveniente de la voz de Gandalf, aparece otra resonancia que supone una ampliación del mito original:

‘In Eregion long ago many Elven-rings were made, magic rings as you call them, and they were, of course, of various kinds: some more potent and some less. The lesser rings were only essays in the craft before it was full-grown, and to the Elven-smiths they were but trifles — yet still to my mind dangerous for mortals. But the Great Rings, the Rings of Power, they were perilous’. (*ibíd.*, 45-46)

Se trata de una ampliación precisamente porque se matizan o se aclaran algunos de los aspectos o caracteres que se expresaban en el mito nuclear. Pero ¿realmente se aclaran o simplemente se trasladan a otro tipo de lenguaje? Si tenemos en cuenta que la voz poética supone un lenguaje literario particular distinto del general, cuanto expone Gandalf es en realidad una *traducción* a otro tipo de lenguaje, el cual puede expresar más datos y de una manera más amplia o llana. Así, aquí se introduce un nuevo dato espacial («Eregion»), se especifica quiénes crearon los anillos mágicos («Elven-rings») y se aclara que existe una jerarquía en ellos (las simples bagatelas, «they were but trifles»; y aquellos que son peligrosos, «perilous», «the Great Rings, the Rings of Power»). Durante el diálogo, Gandalf continúa introduciendo detalles acerca del uso del Anillo Único y las consecuencias que esto supone para su portador.

Más adelante en la narración, ocurre una nueva resonancia cuya importancia redundante no solo en un aumento o traducción de la información, sino que supone una *traslación temporal* del significado del mito. ¿Qué quiere decir esto? Cuando Frodo y sus compañeros alcanzan Rivendel y tiene lugar el Concilio de Elrond, los hechos que relata el mito nuclear ya no hacen referencia a un tiempo lejano y mítico —

como inducía de manera indirecta la forma y tono del mito nuclear—, sino que de pronto se sitúan en el presente de la narración. De hecho, la mayoría de actores que intervienen en el mito nuclear del Anillo Único están representados en el Concilio de Elrond: hombres mortales (Boromir, Aragorn), elfos (el propio Elrond, Legolas) y enanos (Glóin, Gimli). La historia del Anillo ya no es algo pasado, sino que realmente se sitúa en el tiempo del relato, como traslada el testimonio de los propios personajes. Dice uno de los enanos en mitad de la reunión:

“Then about a year ago a messenger came to Dáin, but not from Moria — from Mordor: a horseman in the night, who called Dáin to his gate. The Lord Sauron the Great, so he said, wished for our friendship. Rings he would give for it, such as he gave of old. And he asked urgently concerning *hobbits*, of what kind they were, and where they dwelt. “For Sauron knows,” said he, “that one of these was known to you on a time”. (*ibíd.*, 235)

Esta traslación temporal ha de suponer un cambio en la concepción de que cuanto el mito expresaba realmente existe en el mundo intratextual, sin que por esto ninguno de sus elementos pierda alguna de sus características, al contrario. En palabras de Dáin vemos cómo Mordor, Sauron (a quien antes ya se identificó como «Dark Lord» y aquí aparece de manera referencial como «Lord Sauron the Great») y los anillos abandonan el plano mítico y pretérito para situarse en el plano real (intratextual) y del presente.

Poco después, Elrond vuelve a realizar una ampliación del mito nuclear, donde explica la relación de Sauron con el Anillo Único: «[He] forged secretly in the Mountain of Fire the One Ring to be their master», lo cual no deja de ser una nueva traducción de «One Ring to rule them all» del mito nuclear. La sucesión de diálogos introduce decenas de



nuevos datos que completan la historia original: se nos habla de Númenor, Isildur (quien arrebató el Anillo Único a Sauron), del heredero de este (Aragorn, presente en el propio Concilio), de la importancia que Minas Tirith y Gondor tienen por su cercanía y su lucha constante con Mordor, etc.

El mito nuclear sufre de pronto una nueva traducción, esta vez a un lenguaje desconocido para el lector: la lengua de Mordor. Si bien más adelante mencionaremos el uso y creación de lenguajes ficticios, el mito nuclear se sirve aquí de esta traducción para ganar en importancia y relevancia a ojos de cuantos habitan el mundo intratextual (todos ellos, como decíamos, representados en este concilio). Una vez más, el encargado de ello es Gandalf, quien pronuncia las siguientes palabras:

*Ash nazg durbatulûk, ash nazg gimbatul, ash nazg thrakatulûk  
agh burzum-ishi krimpatul.*

The change in the wizard's voice was astounding. Suddenly it became menacing, powerful, harsh as stone. A shadow seemed to pass over the high sun, and the porch for a moment grew dark. All trembled, and the Elves stopped their ears.

'Never before has any voice dared to utter words of that tongue in Imladris, Gandalf the Grey,' said Elrond, as the shadow passed and the company breathed once more.

'And let us hope that none will ever speak it here again,' answered Gandalf. 'Nonetheless I do not ask your pardon, Master Elrond . . . Out of the Black Years come the words that the Smiths of Eregion heard, and knew that they had been betrayed:

*One Ring to rule them all, One Ring to find them, One Ring to bring them all and in the Darkness bind them.* (ibíd., 247-248)

La importancia de este fragmento no reside solo en el uso de un lenguaje ficticio para realizar una nueva traducción del mito nuclear, sino que se trata del momento preciso en el que ese mito nuclear aparece literalmente como el condicionante que afecta (y afectará) a la trama

---

debido a su importancia mediante la creación de una atmósfera: se trata de una historia tan peligrosa que hasta sus palabras asustan al pronunciarlas, e involucran incluso a la configuración espacial. Es después de este fragmento cuando el Concilio decide (con cierta dificultad) la destrucción del Anillo Único (¡el protagonista del mito nuclear!) en el fuego que lo forjó, la Montaña del Destino, en Mordor.

Sin embargo, la evolución del género supone además ciertos cambios o ajustes en la voz épica, que varían sobre todo en función de la pluma que los plasma sobre el papel. Desde luego, no se trata de una característica cuyos rasgos se mantengan de una manera férrea a lo largo del tiempo, si bien pueden encontrarse diversos mitos nucleares en obras posteriores al que acabo de analizar.

En ocasiones el mito nuclear pasa desapercibido como una historia más que sucede «entre bambalinas», casi como parte del entramado contextual conformado mediante el *worldbuilding*. Sucede entonces que puede identificársele solo mediante el análisis completo de la obra y no de una parte (o de uno de sus libros), sesgada del resto. Si bien la saga de *Canción de hielo y fuego* supone un compendio de historias y mitos, hay uno de ellos que supera la perspectiva caleidoscópica de la *novela río* para afluir en determinados momentos de la obra desde el principio de la misma (el prólogo de *Juego de tronos*) hasta el último volumen publicado, *Danza de dragones*. En este caso, el mito nuclear aparece de forma intrínseca incluso en el modo de expresarse de los personajes —a la hora de blasfemar, por ejemplo—, y solo se nos cuenta de manera directa en el prólogo, pues hasta cientos de páginas después no volverán a aparecer los Otros.

“The Others,” Old Nan agreed. “Thousands and thousands of years ago, a winter fell that was cold and hard and endless beyond all memory of man. There came a night that lasted a generation, and kings shivered and died in their castles even as the swineherds in their hovels [...]. In that darkness, the Others came for the first time,” she said as her needles went *click click click*. “They were cold things, dead things, that hated iron and fire and the touch of the sun, and every creature with hot blood in its veins. They swept over holdfasts and cities and kingdoms, felled heroes and armies by the score, riding their pale dead horses and leading hosts of the slain.

[...] Now these were the days before the Andals came, and long before the women fled across the narrow sea from the cities of the Rhoyne, and the hundred kingdoms of those times were the kingdoms of the First Men, who had taken these lands from the children of the forest. (Martin, *Game* 240-241)

A diferencia del mito nuclear del Anillo Único, aquí se nos presenta (en forma de mito) mucho después de la primera mitad de la obra, y en lugar de la voz del narrador es la Vieja Tata (Old Nan), un personaje terciario, la encargada de transmitir la información al lector, si bien la voz épica se presenta de igual manera mediante un lenguaje poético (aunque se traslade mediante la prosa y no la poesía), incluso con cierto deje de rima (véase el subrayado): «They were cold things, dead things, that hated iron and fire and the touch of the sun, and every creature with hot blood in its veins». La posición física del mito nuclear en el texto supondrá que en este caso ocurran resonancias anteriores y posteriores a la representación directa del mito (en el caso de *El señor de los anillos* solo podían ser posteriores, ya que el mito aparecía en la primera página del libro).

Como en el caso anterior, el mito nuclear sitúa al lector en un tiempo anterior al del relato («thousands and thousands of years ago...»), cuando el invierno duraba muchísimo tiempo y reinaba la oscuridad («a

night that lasted a generation»). Se habla después de quienes vivían en aquella época («Andals», «the kingdoms of the First Men»), si bien la información sobre el momento presente del relato no aparece (sí sus orígenes). Otra de las diferencias cruciales es que en el momento en que se presenta el mito al lector este ya sabe que el mito (en el contexto de la realidad intratextual) no es una «historia para niños» ni un cuento producto de la posible demencia del personaje que lo enuncia, sino que la lectura del prólogo al inicio de la obra confirmará que los Otros realmente existen y suponen una amenaza.

De un modo similar a como sucede en la obra de Martin, en la trilogía (inacabada) de *Crónica del asesino de reyes*, de Patrick Rothfuss, el mito nuclear aparece diseminado a lo largo de la narración, y al principio se incluyen solo unas tan ligeras pinceladas que el mito puede pasar desapercibido en la primera lectura. En *El nombre del viento*, primer volumen de la saga, se expone la primera parte de la vida de su protagonista, Kvothe, y por tanto se nos habla de quiénes fueron los asesinos de sus padres, los Chandrian, unos seres mágicos de los que poco se sabe, más allá de algunas historias que todos temen contar (¿reminiscencias del temor a la lengua de Mordor?). En las primeras páginas surge — casi como un elemento más contextualizador que esencial— la primera mención de los Chandrian en boca de unos niños que, en mitad de sus juegos, cantan lo siguiente:

‘When the hearthfire turns to blue,  
What to do? What to do?  
Run outside. Run and hide.

[...]

When his eyes are black as crow?

Where to go? Where to go?  
Near and far. Here they are.

[...]

See a man without a face?  
Move like ghosts from place to place.  
What's their plan? What's their plan?  
Chandrian. Chandrian'. (Rothfuss 25-26)

En este ejemplo, la voz épica adquiere un tono lírico, de rima fácil e incluso de ritmo automático, propio todo ello de las canciones infantiles. De un modo directo se juega con la idea de que las historias para niños carecen de utilidad y sentido, y por ello en capítulos adyacentes a esa primera aparición el propio protagonista hace referencias a que las historias y cuentos no siempre dicen la verdad (*ibíd.*). La importancia de las historias sale a colación en tanto que la propia narración consiste en la vida de Kvothe, dictada al Cronista para mostrar su verdadera imagen y, de modo indirecto, que la historia llegue al lector.

La posición del mito nuclear de los Chandrian es inicial, si bien la intencionalidad del autor quizá sea la de que pase desapercibido junto a otras «pinceladas» de información que se dan acerca del protagonista (que al principio aparece como un simple posadero, si bien todo apunta a que de posadero tiene más bien poco). Entre las resonancias posteriores cabría destacar el origen del nombre, *Chandrian*, por ejemplo, que aparece durante una conversación entre el tutor de Kvothe y sus padres, haciendo referencia a un lenguaje ficticio; o la representación física de los Chandrian, que sucede poco después, con la muerte de los padres de Kvothe, lo cual supone el momento de la confirmación del mito y su trasposición temporal. Esa cancioncilla infantil actúa como aglutinante de las principales características de estos macabros seres: el fuego

azul («hearthfire turns to blue») es el principal aviso de su presencia, tienen los ojos negros («When his eyes are black as crow?») y uno de ellos permanece con el rostro oculto o sin rostro («See a man without a face?»), así como su nombre, que no muchos pronuncian («Chandrian. Chandrian»).

Y también con preferencia por la voz épica basada en la lírica tenemos el ejemplo —ahora ya de fantasía épica española— de *Neimhaim*, de Aranzazu Serrano, quien presenta el mito nuclear de los seres-todo (la *Alle-Taühien*) de la siguiente forma:

Y nacerán de la nieve y la tormenta los Esperados Blancos.  
Alto será su destino, sus gestas, mil veces recordadas.  
La más salvaje de las tierras será su madre y maestra;  
de su espíritu será el crisol; de su carne, una estirpe de grandes.  
Príncipes criados al frío de cimas vírgenes,  
los Reyes Blancos. (Serrano, *Neimhaim*)

Curiosamente, la presentación lírica (que aparece a mitad de la obra) del mito nuclear no es el primer acercamiento del lector al mismo, sino que se construye a través de una serie de resonancias anteriores, siendo la más notable la narración de la leyenda (en prosa, ahora sí) en voz de Gursti Bäradlig, el señor de los kranyal. Sucede entonces un proceso similar al que encontrábamos en *El señor de los anillos*, pero a la inversa: mientras que el Anillo Único se nos presentaba en una de las primeras páginas y más adelante, durante el Concilio de Elrond, se exponían los pormenores de su historia, en *Neimhaim* se presenta una leyenda cuyas resonancias desembocarán en su forma original (lírica) durante el desarrollo del relato. Las referencias en el mito nuclear de *Neimhaim* suponen indicaciones en tono de profecía, por lo que en él no goza de tanta importancia el tiempo pasado, sino el porvenir, como

una descripción mítica de los personajes protagonistas («los Esperados Blancos») y alguna que otra referencia al espacio («la más salvaje de las tierras»).

«¿Son entonces las teogonías ficcionales el motor que pone en marcha las obras narrativas de fantasía épica?», me preguntaba unas páginas atrás. O, en otras palabras: ¿Son las teogonías ficcionales el ingrediente esencial para que una obra de fantasía épica funcione? A decir verdad, son muchos los elementos (míticos y no míticos) que componen una obra de este tipo. En algunas encontraremos grandes explicaciones sobre los dioses que pueblan su realidad intratextual, mientras que en otras no habrá más que menciones a nombres extraños, historias perdidas y desconocidas que llevarán al lector a *evocar* la historia que se esconde *detrás* de la novela que está leyendo.

Es por ello por lo que creo que, al margen de esas teogonías —que funcionan como un material adicional, si se quiere, algo opcional— que provienen de la evolución mitológica a lo largo del tiempo, es el *mito nuclear* el que de manera literal, tangible e inherente a cada obra representa el punto de inflexión sobre el que parecen pivotar determinadas obras del género, en tanto que afecta a cuanto las compone<sup>49</sup>. Puede considerársele como un elemento esencial por la habitualidad y variedad con que se usa como método para contextualizar y dar sentido mí-

---

<sup>49</sup> El mito nuclear *no funciona* como una herramienta «prenarración», es decir, no se trata (por lo general) del primer elemento sobre el que escritor empieza a construir (sin ir más lejos, Tolkien comenzó su mundo fantástico a partir de la creación del lenguaje ficticio *quenya*, según Shippey). Este análisis se basa en la obra *ya terminada*. El mito nuclear funciona como núcleo durante el examen, aunque —salvadas estas distancias— guarda semejanza con la «situación» que el autor estadounidense Stephen King señala como base de una narración: «[...] my books tend to be based on situation rather than story [...]. I want to put a group of characters (perhaps a pair; perhaps even just one) in some sort of predicament and then watch them try to work themselves free» (King, *Writing*).

tico a una historia desde el interior de la misma. Sirvan como muestra de ello los ejemplos que expongo en páginas anteriores.

El uso del mito va más allá de esta autocontextualización, del mito nuclear, pues si este actúa como aglutinante de distintos elementos de la realidad intratextual (¿qué tipo de personajes?, ¿qué tipo de espacio, de mundo fantástico?, ¿qué tipo de sociedad, de magia, de clima...?), falta por examinar, entonces, la manera en que toman forma esos elementos. A este proceso se le ha llamado *worldbuilding*.

### *II. 2. 2. Worldbuilding y mythmaking. Hacia una construcción de la realidad intratextual*

El estudio de la creación de mundos o *worldbuilding* incrementó sin duda su relevancia tras la labor de académicos como Douglas A. Anderson, John Rateliff, Christina Scull o el propio Christopher Tolkien en torno a la década de los 60, todos ellos centrados en la obra de J. R. R. Tolkien. Sin embargo, Arda no fue el primer mundo creado en la ficción<sup>50</sup>. Como aparece en la cronología que muy acertadamente expone Mark J. P. Wolf en su *Building Imaginary Worlds* (2012), los primeros mundos ficticios se confeccionaron en el siglo IX a. C., y pertenecían a la esfera de lo clásico y de lo estrictamente filosófico. Fue durante la segunda mitad del siglo XX cuando hubo mayor intensidad en la creación de mundos ficticios, si bien comienzan ya a ser prolijos a partir de las postrimerías del siglo XV, con la mención del Avalon y el Camelot

---

<sup>50</sup> Evidentemente, la creación de mundos no es una parcela privada del género fantástico, ni siquiera de la fantasía épica, pues toda obra literaria crea un mundo imaginario (como señalan Proctor y McCulloch). La mención aquí del *worldbuilding* radica, como se verá a continuación — y como se ha atisbado en páginas anteriores— en su carácter primordial y esencial en la fantasía épica.



creados por sir Thomas Malory en *Le Morte d'Arthur* (1485). La obra de Tolkien supone una excepción, debido a su componente mitológico en un mundo no tan dispuesto a creer en «historias para niños», estando rodeado en la mencionada lista por mundos de ciencia ficción. Lisa Goldstein resume de manera muy correcta aquella situación:

We had grown up in the fifties; our parents had survived the Depression and the horrors of World War II, and now just wanted to make a life for themselves in the midst of America's new prosperity. Not for them the troubling questions about myth and meaning [...]. Fairy tales became comfortable stories told to children [...]. The idea was that science had triumphed, that we lived in an Age of Science. [...] But somehow the idea grew that science and myth could not coexist, that myth was the same as superstition, and had to be suppressed. (187)

En semejante ambiente resulta normal entonces que, en las primeras líneas de su famoso ensayo *On Fairy Stories*, Tolkien se refiriera con tantísimo cuidado a lo que bordeaba la realidad y se aproximaba a la fantasía: «Supernatural is a dangerous and difficult word in any of its senses, looser or stricter» (*Fairy*), defendiendo incluso que su expresión no suponía dirigirse por el camino hacia el Infierno (pero tampoco hacia el Cielo). En este mismo texto, Tolkien señala al autor como «sub-creator», quien, a partir de distintos elementos del mundo extratextual (o primario), da a luz al mundo intratextual o ficticio (o secundario) capaz de «ser creído» o de que el lector «deje de no creer», «a suspension of disbelief» o «Secondary Belief» (*ibíd.*). De esta manera, «a Secondary World may be an imaginative space of any kind, as long as that space is sufficiently well rendered to enable Secondary Belief» (Butler, Tolkien). En este «mundo imaginario» moderno, hasta el lector parece adquirir una nueva función (que, de alguna manera, supone el comienzo de la

participación en la obra narrativa, que ampliaría poco después los videojuegos como comentario en otra parte<sup>51</sup>).

In so doing, they [readers] became ex post facto collaborators with the author, using references from the original text to reconcile its contradictions, fill in gaps, extrapolate possibilities, and imagine prequels and sequels. A number of readers chose to downplay or ignore the original author, whose mundane existence could be seen as an impediment to their belief in the autonomous existence of the fantasy worlds. (Saler 25–26)

La mención de un mundo secundario refiere de manera directa a la *teoría de los mundos posibles*, la cual, si bien se afianzó en un primer momento en círculos dedicados a la filosofía, se extendió al resto de las ciencias, hasta el punto de que la Academia Sueca dedicó un Nobel Symposium a hablar sobre ella de un modo interdisciplinar —entre investigadores provenientes de las artes, las ciencias y las humanidades—, y aquí se describieron los mundos posibles como «a way our world might have been» (Kuhn 13). Los orígenes de esta teoría se sitúan en torno al siglo XVII, con el filósofo alemán Leibniz, si bien la fundación de la semántica de mundos posibles se desarrolló en el siglo XX por diversos investigadores como Rudolf Carnap, Stig Kanger, Jaakko Hintikka y Saul Kripke, entre otros, quienes trabajaron desde el campo de la semántica o la filosofía con cuestiones semánticas acerca de la verdad, la realidad y la posibilidad en diversas proposiciones gramaticales:

Following the standard treatment of possible-worlds semantics, we take the extension of a sentence to be a truth value, and its intension to be a function from possible worlds to truth values (the intension of a sentence is called a *proposition*); the extension of a one-place predicate is taken to be a set of individuals, and its in-

---

<sup>51</sup> Cfr. Castro, *Videojuego*.

tension, called a *property*, is taken to be a function from possible worlds to sets of individuals. (Partee 97)

En el campo de la literatura uno de los principales exponentes es Lubomír Doležel, quien define los mundos ficcionales literarios como «artifacts produced by textual poesis and preserved and circulating in the medium of fictional texts» (Doležel, *Possible* 787), artefactos que no entienden en la diferenciación entre mundos literarios más o menos fantásticos, pues seguirán siendo aun así ficticios:

[...] possible-worlds semantics does not exclude from its scope fictional worlds similar or analogous to the actual world; at the same time, it has no trouble including the most fantastic worlds, far removed from, or contradictory to, “reality”. The whole gamut of possible fictions is covered by one and the same semantics. . . . The worlds of realistic literature are no less fictional than the worlds of fairy-tale or science fiction. (Doležel, *Mimesis* 483)

El plano de la ficcionalidad tampoco aparecía de un modo demasiado estable<sup>52</sup>, ya que durante mucho tiempo dicho concepto caminó en una tierra de nadie entre la literatura y la filosofía, aunque afortunadamente en los últimos años ha ido asentándose. Desde un punto de vista pragmático, podemos rescatar una definición del término que ofrece Ruth RONEN: «The fictionality of a text is a type of relationship between writer and reader reflected in the world the text projects» (87), si bien la diferencia entre ficción y no ficción estriba en la imagen que ambas presentan del mundo que componen:

The difference between fiction and nonfiction is not a matter of displaying the image of a world versus displaying this world itself, since both project a world image, but a matter of the func-

<sup>52</sup> Prueba de ello es el esfuerzo de algunos autores por defender o descartar determinadas visiones respecto del término ficcionalidad, como el trabajo de Marie-Laure Ryan, quien llega a proponer el «principle of minimal departure» para «to capture both the differences and similarities between fiction and nonfactuals» (*Fiction*, 405).

tion ascribed to the image: in one case, contemplating the textual world is an end in itself, while in the other, the textual world must be evaluated in terms of its accuracy with respect to an external reference world known to the reader through other channels of information. (Ryan, *Narrative* 92)

En un sentido estricto —y como comentaba en otro lugar<sup>53</sup>—, durante al acercamiento a ese mundo ficticio al que se refiere Doležel cuanto se atisba son dos realidades: la Realidad A (aquella en la que nos encontramos, *la realidad extratextual*) y la Realidad B (la ficticia, aquella que ha sido creada, *la realidad intratextual*). Esta segunda realidad está íntimamente ligada a la Realidad A mediante mecanismos como la *mímesis* y la *ficcionalidad*, si bien esta Realidad A actuará como origen de cualquier mundo literario en tanto que «siempre será la naturaleza, la realidad, que los suministra [los materiales para la creación ficcional], aunque existan luego opiniones encontradas acerca de la naturaleza de esta naturaleza» (Spang 154). En función de cómo se configure la relación entre una realidad y otra se obtendrán distintos tipos de mundo ficticio, entre ellos: (1) lugares reales; (2) lugares reales, pero reconstruidos; (3) dos mundos —uno real y otro fantástico— entre los que existe algún tipo de conexión; (4) mundos-nido, es decir, un mundo real contiene a uno fantástico; y mundos alternativos, aquellos que no son el nuestro (Puchner 342-344).

Una vez discutida la tipología en torno al *Secondary World* al que se refería Tolkien, cabe recordar lo que puede entenderse por «mundo». Wolf señala el hecho de que no se trata solo de un conjunto de nociones geográficas, sino también basadas en la experiencia. Así,

---

<sup>53</sup> Cfr. Castro, *Realidad*.

everything that is experienced by the characters involved, the elements enfolding someone's life (culture, nature, philosophical worldviews, places, customs, events, and so forth), just as *world's* etymological root word *weorlð* from Old German refers to "all that concerns humans", as opposed to animals or gods. . . . In order for a world to be "secondary", it must have a distinct border partitioning it from the Primary World (or when the Primary World is said to be a part of it, as in the case of the *Star Trek* universe containing Earth. (Wolf 25)

Y quiero insistir en ese primer paréntesis en torno a «the elements enfolding someone's life (*culture, nature, philosophical worldviews, places, customs, events, and so forth*)», precisamente porque son todos esos elementos (y aún más) los que suponen el *worldbuilding* en una obra de fantasía épica (o, al menos, una obra que presente un mundo ficticio<sup>54</sup>). Como no podía ser de otra manera, el mundo que construye la obra ficticia es un *mundo textual*, ante el que el lector

constructs in imagination a set of language independent objects, using as a guide the textual declarations, but building this always incomplete image into a more vivid representation through the import of information provided by internalized cognitive models, inferential mechanisms, real-life experience, and cultural knowledge, including knowledge derived from other texts. (Ryan, *Narrative* 92)

La composición de esos elementos que rodean la vida del individuo y que contiene el mundo textual —en definitiva, los elementos de la Realidad B o *intratextual*, el mundo ficticio— se construye, como señalábamos unas líneas atrás, a través de procesos como el de la *mímesis*, por el que ese *sub-creator* —como lo llamaba Tolkien—, el autor, realiza

---

<sup>54</sup> Podría decirse que las posibilidades de composición son casi infinitas, ya sea en mayor o menor grado, como señala Nikolajeva: «Patterns of . . . combining the Primary and the Secondary world, can vary from a complete magical universe with its own geography, history and natural laws to a little magical pill that enables a character in an otherwise realistic story to fly, to grow and shrink, or to understand the language of animals» (142).

«una actividad artística gracias a la cual el poeta, que lo es porque imita, no solo copia —como entendía Platón— sino que crea otra realidad artística distinta de la realidad objetiva aunque esté asentada sobre esta última» (Rodríguez, *Verosímil* 140). No resulta extraña la presencia de la mimesis y su condición imitadora, pues tal y como señalaba Aristóteles se trata de algo «connatural al hombre desde la infancia y en esto se diferencia de los demás animales» (37).

Por lo general hay dos tipos de mimesis: la mimesis referencial, «que equipara un elemento del relato ficcional con otro elemento X del bagaje cultural del lector» (Campos 3), y la mimesis por defecto u omisión, según la cual si en la obra se habla de una «armadura resplandeciente» hemos de suponer que esa armadura es de metal y cuya función esencial es la de reforzar el cuerpo, en lugar de ser (por ejemplo) de musgo y con la función de proteger del frío, pues así ocurre en la Realidad A o extratextual. La comprensión completa de esta mimesis requiere del lector una «lengua cultural», es decir,

la enciclopedia del lector implícito, una extensión de conocimiento socialmente establecido sobre el mundo real en un contexto determinado que establece el funcionamiento material, social y lógico de la realidad: si en el Nuevo Testamento alguien comenzaba a retorcerse y echar espumarajos por la boca, lo lógico, lo no marcado, lo que corresponde a la mimesis por defecto para el lector implícito es pensar que había sido poseído por un demonio. Si lo mismo ocurre en un texto del siglo XXI, la mimesis por defecto implica que tiene un ataque de epilepsia o algún síntoma neurológico semejante. (*ibíd.*)

Sin embargo, hay cierta reticencia a pensar en la vigencia actual de la mimesis, aunque desde mi punto de vista este proceso sí actúa en la composición del mundo ficticio. Obviamente sería arriesgado pensar

que la Arda de Tolkien podría ser un modelo, una copia, un clon de nuestro mundo (de la realidad extratextual), pero parece claro que «el mundo ficcional se sirve de determinados modelos y estructuras de la realidad extratextual para transmitir una pátina de posibilidad» (Castro, *Realidad* 191). Esta «pátina de posibilidad» no es otra que la verosimilitud a la que se refería Aristóteles<sup>55</sup>, y a la que Spang señala como un «regulador» para controlar de algún modo los elementos que la realidad intratextual toma de la extratextual, es decir, «entre imitación e invención» (158). David Roas también señala la utilidad fundamental de la verosimilitud durante la narración fantástica:

[...] en la construcción del espacio ficcional, las narraciones fantásticas emplean los mismos recursos que los textos realistas [...]. Y no me refiero únicamente a las exigencias de verosimilitud que los lectores imponemos a toda narración, sino a los procedimientos empleados para afirmar la referencialidad del espacio textual, para crear una correspondencia entre los contenidos de la ficción y la experiencia concreta (recursos tales como la datación precisa, la descripción minuciosa de objetos, personajes, espacios [...]). En resumen, lo que Barthes denominó *el efecto de lo real*. (ROAS, *Límites* 112)

Este *efecto de lo real* consiste en descripciones o «notaciones», según Barthes, una ilusión: en otras palabras, un objeto que en principio no parecía tener relevancia refiere a la realidad extratextual con el objetivo de lograr un efecto de realidad o *effet de réel*<sup>56</sup>. Insisto: no se trata de lograr una cercanía con la realidad, sino simplemente de que «the created world is real enough for you to suspend your disbelief for a period of time» (Pimentel y Teixeira 15) o, volviendo al inicio, para con-

<sup>55</sup> «La función del poeta no es contar lo sucedido, sino lo que podría suceder y lo posible en virtud de la verosimilitud o la necesidad» (Aristóteles 53).

<sup>56</sup> «[...] the very absence of the signified, to the advantage of the referent, standing alone, becomes the true signifier of realism. An 'effet de réel' (a reality effect) is produced» (Barthes 16).

---

seguir ese *secondary belief* del que habla Tolkien en su ensayo *On Fairy Stories*. En todos estos elementos a priori secundarios parece encajar el mito, que ya no solo funciona como herramienta descriptiva y contextualizadora, sino que además es portadora de verosimilitud.

Si bien todos los elementos del *worldbuilding* están encaminados a la consecución de esa pátina de realidad, hay uno de ellos que, en mi opinión, está vinculado al mito desde que la aparición de uno suele estar ligada a la del otro. Me refiero a los lenguajes ficticios, aquellos que han sido diseñados y creados para la obra narrativa, y entre los que Wolf distingue dos tipos: «*a posteriori* languages that borrow or are based on elements of existing natural languages, and *a priori* languages that are not based on any real languages (although it is difficult to completely avoid the influence of real languages)» (184). La importancia de estos lenguajes radica quizá en lo esencial que resultó en los primeros pasos del género, aunque en cuanto a su función literal podría decirse que el lenguaje ficticio actúa como un elemento más del mito, en tanto que le confiere terminología (nombres de personajes, de espacios, de objetos, de criaturas...), una atmósfera propia (la pronunciación de la lengua de Mordor en una de las resonancias del mito nuclear del Anillo Único), o un significado adicional (en el mito nuclear de los Chandrian, la simbología presente en que *chaen* signifique «siete», lo cual puede inducir al número de Chandrian existentes).

En resumen, el *worldbuilding* consiste en una imitación (o modelaje) en mayor o menor medida de determinadas estructuras de la realidad extratextual que conciernen al individuo —sociales, políticas, culturales, etc.— para la creación de una realidad ficticia que, además, parezca real,



que sea verosímil, para lo que se sirve de procedimientos como el de la mimesis. Esta realidad ficticia debe dar una sensación no solo de realidad, sino también de profundidad, para lo que parece oportuno dejar «huecos» en la sombra o sin rellenar, los cuales más tarde habrá de rellenar el propio lector<sup>57</sup> (lo cual se conoce comúnmente como *gap-filling*, a lo cual me refería en páginas anteriores).

Abandonemos por un instante la abstracción de la teoría para contemplar lo que ocurre en la práctica. Para ello he seleccionado un pequeño fragmento de *El señor de los anillos*, que servirá para exponer los conceptos de una manera más sencilla y directa, así como para comprobar si la teoría expuesta es aplicable.

Bree was the chief village of the Bree-land, a small inhabited region, like an island in the empty lands round about. Besides Bree itself, there was Staddle on the other side of the hill, Combe in a deep valley a little further eastward, and Archet on the edge of the Chetwood. Lying round Bree-hill and the villages was a small country of fields and tamed woodland only a few miles broad.

The Men of Bree were brown-haired, broad, and rather short, cheerful and independent: they belonged to nobody but themselves; but they were more friendly and familiar with Hobbits, Dwarves, Elves, and other inhabitants of the world about them than was (or is) usual with Big People. According to their own tales they were the original inhabitants and were the descendants of the first Men that ever wandered into the West of the middle-world. Few had survived the turmoils of the Elder Days; but when the Kings returned again over the Great Sea they had found the Bree-men still there, and they were still there now, when the memory of the old Kings had faded into the grass (Tolkien, *Fellowship* 146).

---

<sup>57</sup> «In any kind of story whatever, a certain amount of the background has to be filled in by the reader's/listener's imagination. It is neither possible nor desirable to do everything for him» (Clement 132).

Acompañado por sus amigos *hobbits*, Frodo llega a Bree para encontrarse con Gandalf, y Tolkien nos describe esta ciudad desde una perspectiva política (Bree como «chief village of the Bree-land»), para después proseguir con una explicación acerca de los habitantes de esta localidad. Comienza con una definición física que rápidamente se mezcla con la moralidad («cheerful and independent»). En realidad, lo que Tolkien hace es —como sucede en la realidad con cualquier otro pueblo— presentar una comunidad que forma parte de un todo físicamente («Besides Bree itself [...]. Lying round Bree-hill») y también socialmente («they belonged to nobody but themselves; but they were more friendly and familiar with»). Sin embargo, y aunque parece factible que una sociedad de estas características pudiera existir —cumpliendo así el precepto de la verosimilitud—, Tolkien no nos cuenta cómo son Staddle o Combe ni quiénes viven allí; permite que esas sombras permanezcan para que sea la imaginación del lector quien las despeje (mediante el *gap-filling*), si así lo desea, produciendo una sensación de profundidad, ya que hay más de lo que se nos explica.

Pero en ese fragmento hay algo más. «According to their own tales...», comienza Tolkien para presentarnos el pasado (¿cierto o no?) de la ciudad de Bree, de sus habitantes. Vemos aquí la permanencia y la reminiscencia del mito —la voz épica que usa en esta explicación contrasta con la descripción sólida y directa que emplea en el primer párrafo de la cita—, el cual no solo sirve para construir una teogonía, ambientar un panteón divino o explicar fenómenos sobrenaturales, sino también como parte de una descripción, como información extra, como una «pátina de posibilidad» y hasta un «efecto de realidad», pues ¿qué relevancia podría tener a priori el pasado de la ciudad de Bree sino el de

esa «ilusión» de la que hablaba Barthes? Una ilusión, hemos de puntualizar, que en este caso no refiere a la realidad extratextual, sino a la propia realidad intratextual en un intento por contextualizarla y construirla. ¿Acaso, si pretendemos describir cualquier ciudad, no podríamos prestar atención a su pasado y a las historias que circulan sobre él?

Se trata, entonces, del mito como creador de mundos; podría decirse que se trata de un mito de la creación... literaria, algo a lo que apuntaba de manera indirecta Puchner: «I suggest that we relate myth and literature not to our world and its explanation. Rather, we should see them as creating *a* world, a world whose status remains to be determined» (342). De un modo más claro —aunque refiriéndose al sistema completo de mitología tal y como lo describía anteriormente—, Wolf mantiene que «mythologies structure secondary worlds by giving them a history and context for events, through legends and stories of origins that provide backstories for the current events and settings of a world» (187). En este sentido, el mito se centra en la definición de determinados aspectos de la realidad intratextual, a los que otorga una profundidad histórica «connecting present characters and events with ancient ones» (*ibíd.*).

El mito creador (literario) no es solo una historia secundaria en el trasfondo de la narración, sino que aporta cuanto la narración necesita para conseguir un mayor nivel de verosimilitud.

## II. 3. Conclusiones. El mito como herramienta del narrador de fantasía épica

Casi al comienzo de este capítulo presenté un análisis preliminar de un fragmento de *El señor de los anillos* en busca de rastros mitológicos, tras lo que seleccioné una serie de líneas maestras sobre las que vuelvo ahora para ver cuánto de ello se ha corroborado o no.

\* La presencia de la divinidad o entidad superior como factor de referencia: Elbereth, Varda (en un paralelismo con la Virgen María).

Según lo expuesto, la divinidad no actúa como referencia, sino como un elemento más de cuantos componen el mito para cumplir con su función. La única diferencia estriba en la posibilidad de construir una teogonía adicional/opcional, como en el caso de lord Dunsany, Lovecraft o el propio Tolkien. Autores posteriores incluyen dioses en sus obras, si bien la última *gran teogonía* es *El Silmarillion*, de Tolkien.

\* Introducción de información específica a través del mito como herramienta descriptiva. Sin embargo, no supone una explicación total del fenómeno, criatura, objeto, etc., sino una exposición narrada (mediante prosa o poesía), por lo general parcial; plantea una relación de *luces* (datos que plantea el autor o personaje) y *sombras* (datos que no se cuentan, que se dan por entendidos o que requieren la libre interpretación del lector).

En efecto, se trata de una herramienta descriptiva que participa de grandes procesos como el *worldbuilding* y, al igual que este, radica en su uso de la verosimilitud (pátina de posibilidad) para contextualizar el elemento al que acompaña. La presentación de los datos, por lo general, es parcial, con la intención de que sea el lector quien rellene los «hue-

cos» (*gap-filling*). Este proceso señala también la intención del autor para lograr una sensación de profundidad.

\* El mito ofrece una *sensación de un todo*, es decir, los datos que se ofrecen hacen referencia a una totalidad mayor. Por continuar el símil de la luz y la cueva, existe una fuente de energía más grande y compleja que la que atisba el lector desde el interior del receptáculo oscuro.

La *sensación de un todo* (o de profundidad) está vinculada al *gap-filling*, en tanto que depende de esos «huecos» que quedan sin rellenar. Incluso los mundos ficcionales que cuentan con multitud de material adicional (en relación a *El señor de los anillos* pueden encontrarse obras relacionadas —como *Los hijos de Húrin* o *Béren y Lúthien*— y la teogonía, *El Silmarillion*) tienen parcelas de desinformación que buscan dar a la obra —también aquí— un sentido de realidad.

\* El mito ofrece también una *sensación de maravilla*, en tanto que plantea cuestiones, sucesos o características fuera de lo común, de lo real, incrementando la distancia entre mundo intratextual y mundo extratextual.

Para conseguir esa sensación de maravilla el mito se sirve de la voz épica, aquel lenguaje específico dentro del lenguaje literario para presentar determinados elementos (acontecimientos, objetos, profecías...) desde una perspectiva concreta que no puede lograrse a través del lenguaje particular que se emplea en el resto de la obra. Las posibilidades son tan variadas como puedan serlo las necesidades del autor/obra, y es muy habitual que uno de esos mitos se sitúe sobre todos los demás (*el mito nuclear*), provocando una serie de resonancias en función de su posición con respecto al resto de la obra.

Por lo general el mito no aparece en solitario, en mitad del texto, sino que está vinculado a determinados elementos, a los que modifica y afecta de manera fundamental: en el *worldbuilding* el elemento protagonista es sin duda el espacio, mientras que en el caso del mito nuclear parece referirse tanto a personajes como a espacios. Resulta, por tanto, necesario comprobar de qué manera específica afecta el mito al espacio y a los personajes como elementos narrativos en la fantasía épica, si sus consecuencias acaban en la mención que de ellos se hace en el propio mito u ocurre algo más. De ello me ocuparé en las páginas siguientes, si bien en el capítulo siguiente centraré mi atención en los personajes.

## De cazadores de monstruos, hechiceros y guerreras empoderadas

• EL «PERSONAJE» EN FANTASÍA ÉPICA DESDE LA TEORÍA LITERARIA Y  
ANÁLISIS ACTANCIALES. EL HÉROE EN LA ACTUALIDAD. PERSONAJES  
FEMENINOS •

*It all goes back and back, Tyrion thought, to our mothers and fathers and theirs  
before them. We are puppets dancing on the strings of those who came before us,  
and one day our own children will take up our strings and dance on in our steads.*

Tyrion Lannister

George R. R. Martin, *A Storm of Swords* (2000)

**E**n páginas anteriores se realizó una comparación entre la fantasía épica y la mitología clásica, incluso hablaba de las raíces de la primera con respecto a la segunda. Llegado a este punto, al del análisis teórico de los personajes que pueden encontrarse en fantasía épica, no puede pasarse por alto la importancia del concepto del héroe en dichas historias, desde la esfera grecolatina (Hércules/Heracles, Odiseo/Ulises, Aquiles, Perseo, Prometeo...) hasta otras mitologías del mundo (Gilgamesh, de la sumeria; Sigurd/Sigfrido, de la germánica; Beowulf, de la nórdica; Karna, de la hinduista, entre otros muchos).

Por tanto, mi proceder a la hora de analizar la figura del personaje partirá de dos vertientes: la primera de ellas será más técnica, basada en

los principios planteados por la teoría de la narrativa; y la segunda, más literaria, permitirá conformar una imagen contemporánea del héroe a través de un experimento social, que, sumada a los conceptos extraídos de la bibliografía, servirá para esbozar un arquetipo habitual en las obras de este género. Para ello, el punto de partida habrá de ser la imagen clásica que del héroe ha llegado hasta nuestra época, que Lalomia resume y plantea de la siguiente manera:

En la antigua Grecia [...] el héroe era normalmente aquel que había nacido de un ser humano y de una divinidad y que ascendía a gran celebridad por su fuerza prodigiosa o sus empresas ilustres. En la civilización clásica (y por clásica entiendo greco-latina) el héroe puede incluso ser generado por seres humanos, pero no por ello carece de capacidades superiores a las de la media. En definitiva, el héroe es aquel que en cualquier caso, o por nacimiento o por capacidad, se eleva por encima de los otros. (169-170)

Por último, se prestará atención a los personajes femeninos y a la manera en que se imbrican en un género protagonizado de manera tradicional y habitual por personajes masculinos, así como al estado de los estudios de género, tan abundantes en este sentido.

### III. 1. El personaje como ente teórico

Todorov ya señaló la importancia de los personajes en lo fantástico, el cual «implica una integración del lector con el mundo de los personajes; se define por la percepción ambigua que el propio lector tiene de los acontecimientos relatados». En cuanto al estudio de los personajes en el ámbito literario, Aristóteles ya diferenciaba entre *actor* (relacionado a la acción y al proceso de los acontecimientos) y *personaje* (es decir, la suma y el conjunto de los rasgos y características que conforman su identidad a imagen y semejanza de la persona física). Más adelante, y en



el mismo sentido, puede diferenciarse entre la esfera dedicada a «la actividad o del *hacer* y [la] de la entidad o del *ser*» (Valles, *Papeles* 193). Es por eso que para el estudio teórico de los personajes —como método para definir su naturaleza<sup>58</sup>— distinguiré dos facetas, a saber: la faceta contextual, aquella en la que funciona como actor y mediante la que el personaje se relaciona con el resto de individuos y/o entes dentro de la realidad intratextual; y la faceta identitaria, en la que el personaje funciona como tal y se incluyen todos los rasgos discernibles de manera objetiva y relacionados con su descripción.

### III. 1. 1. *Faceta contextual*

En 1928, en su *Morfología del cuento*, Propp, en su búsqueda de un método claro, de una terminología semejante a la de las ciencias puras<sup>59</sup>, defendía la existencia de un patrón único para la construcción de personajes literarios, esto es, creía que no variaban: «Lo que cambia son los nombres (y al mismo tiempo los atributos) de los personajes; lo que no cambia son sus acciones, o sus funciones. Se puede sacar la conclusión de que el cuento atribuye a menudo las mismas acciones a personajes diferentes» (Propp 32). Esto es: tal y como lo entendía él, los personajes actúan como roles preestablecidos que pueden aparecer en cada obra, aunque cambie «tan solo la forma de denominarlos» (Valles 161).

El profesor ruso trabajó con las siguientes *funciones*:

---

<sup>58</sup> A la hora de hablar del personaje, y pese a que se trata de un «sustituto» de la persona dentro de la obra literaria, debe considerarse que la mejor forma para definirlo es la teoría literaria o de la narrativa, pues se trata de «un ejemplo tan perfecto de la realidad objetiva que el lector tiende inevitablemente a situarlo dentro del mundo real» (Garrido 68).

<sup>59</sup> «Mientras que las ciencias físico-matemáticas poseen una clasificación armoniosa, una terminología unificada adoptada por congresos especiales, un método perfeccionado por maestros y discípulos, nosotros no tenemos nada de eso» (Propp 16).

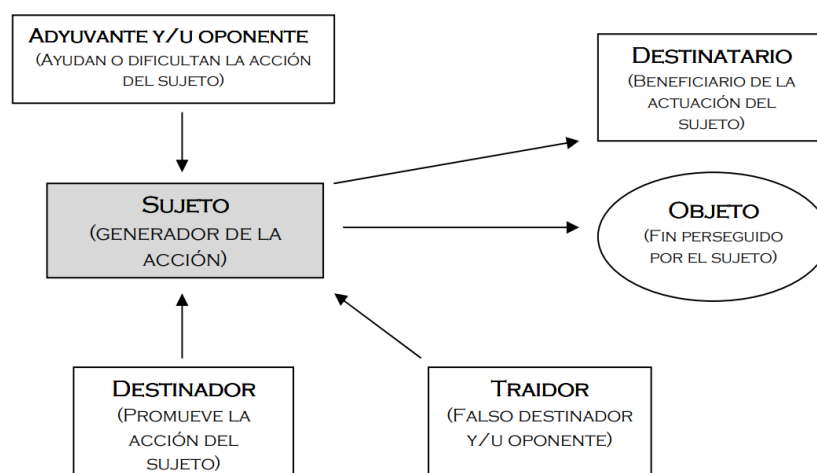
|                              |                  |
|------------------------------|------------------|
| AGRESOR (MALVADO)            | HÉROE            |
| AUXILIAR                     | FALSO HÉROE      |
| DONANTE / PROVEEDOR (CAUSA)  | MANDATARIO (FIN) |
| PRINCESA (PERSONAJE BUSCADO) |                  |

**Esquema 2: Funciones del personaje según Vladímir Propp**

De manera posterior, otros como Bremond, Souriau o Bourneuf y Oullet, entre otros, implementarían sus propias novedades a este sistema. De ellos, el más destacado fue Greimas, quien —tomando la teoría de los *actantes* de Tesnière— definiría al personaje desde un papel central y en función de las relaciones que dicho individuo desarrolla a lo largo de la obra con el resto de individuos y entes de la obra. Dichas relaciones o esferas de definición quedan descritas por Darío Villanueva en el ámbito de los actantes, a los cuales define como

función básica en la sintaxis de la acción narrativa que articula la historia contada en la novela, y que puede ser desempeñada por uno o varios personajes o por fuerzas objetivas —por ejemplo, el dinero—, subjetivas —la ambición—, trascendentales —la Divinidad— o simbólicas —el Bien o el Mal—. (Villanueva, *Comentario* 181)

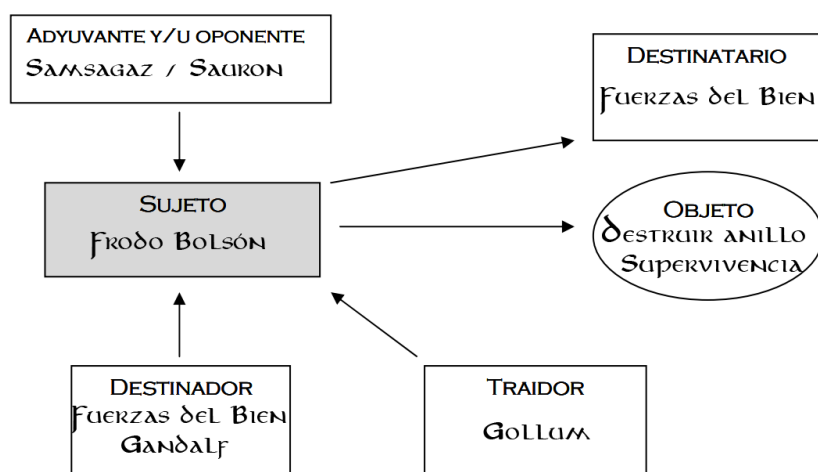
Greimas entiende al personaje como *actor*, excediendo así las características personales (nombre, caracterización, etc.) para entrar en el estudio de una mayor amplitud de actuaciones, las cuales, según Valles, pueden ser de «pensamiento, palabra, gesto y movimiento» (161). Además, y según mencionaba en otro momento y lugar, «Greimas acepta que los actores puedan ser individuales o colectivos y figurativos o conceptuales» (Castro, *Canción* 8). Siguiendo este planteamiento, el esquema actancial adquiriría la siguiente forma:



Esquema 3: Planteamiento actancial basado en las líneas generales de Greimas y Propp  
(Castro, *Canción 8*)

Como se observa en la figura superior, el *sujeto* a analizar ocupa un lugar central y, en un plano opuesto, frente a él, aparece el *objeto* o meta del personaje. En este recorrido participan fuerzas impulsoras o detractoras. Entre las fuerzas impulsoras destaca el rol del *adyuvante*, que actúa como colaborador del sujeto, y el *destinador*, aquella figura o actor que promueve la acción del sujeto. Por el contrario, pueden darse una serie de fuerzas detractoras que entorpezcan el acercamiento del *sujeto* al *objeto*. Entre ellas cabe encontrar al *oponente*, cuyo comportamiento radica en una naturaleza invertida del adyuvante; si el adyuvante desbroza el camino hacia la meta, el oponente hace que las malas hierbas vuelvan a crecer. Otra fuerza detractora es el *traidor*, esto es, aquel que finge ayudar o colaborar en la consecución de los distintos objetivos. El único que resta es el *destinatario*, cuya naturaleza no tiene por qué ser positiva ni negativa: tan solo recibe beneficios por la conclusión de las metas del *sujeto*.

En caso de que nuestro interés fuese analizar uno de los protagonistas más emblemáticos de la fantasía épica, podría emplearse el siguiente esquema:



Esquema 4: Análisis actancial de Frodo Bolsón, protagonista de *El señor de los anillos* (1954), de J. R. R. Tolkien

Así, el camino de Frodo Bolsón (*sujeto*) se extiende hasta una meta (*objetivo*) doble: por un lado, destruir el Anillo Único, la pesada carga que lo acompaña durante su viaje; y, por otro lado, su propia supervivencia, pues la pesadilla en la que se ve envuelto amenaza con acabar con su vida. El resto de fuerzas (impulsoras o detractoras) pueden variar desde la perspectiva o el momento argumental en el que se analice al sujeto. Sin embargo, y de un modo general, dichas fuerzas son las que aparecen en el esquema. Quienes impulsan los pasos de Frodo son las «fuerzas del bien», entre las que podrían enumerarse los reinos de los hombres (Gondor, Rohan) y, más concretamente, la actuación del mago Gandalf, quien comunica a Frodo la terrible misión a la que debe hacer frente. Además, Frodo cuenta con la ayuda del adyuvante Samsagaz

Gamyi, quien lo acompaña durante la totalidad de su viaje colaborando en la superación de los distintos obstáculos.

Dos son las principales fuerzas detractoras para Frodo Bolsón: el primero de ellos —y más evidente— es Sauron, señor de Mordor, que hará todo lo posible para enfrentarse a Frodo y a cuantos osen colaborar en la destrucción del Anillo Único. En este sentido, cabe señalar que Sauron y Frodo comparten el mismo objetivo, aunque invertido: mientras el *hobbit* pretende su destrucción, Sauron ansía recuperar la joya para restaurar su maléfico poder.

La segunda fuerza detractora es el *traidor* Gollum, quien durante parte de la novela se muestra acobardado y presto para ayudar a Frodo en la destrucción del anillo. Sin embargo, pronto mostrará su verdadera cara y tratará de robar «su tesoro» al malhadado *hobbit*. En un momento determinado de la novela, Frodo y Gollum «intercambian» sus roles. Una vez que los forestales de Gondor encuentran a la pobre criatura Gollum en una fuente sagrada, tratarán de capturarlo, para lo que se servirán —mediante chantaje— de la colaboración de Frodo. Es entonces el *hobbit* quien traiciona a Gollum.

Por último, la fuerza neutral del *destinatario* la constituyen las mismas «fuerzas del bien» que funcionaran como destinadores de Frodo. Son, por tanto, los reinos elfos, enanos y de los hombres (Gondor y Rohan), así como el resto de pueblos libres como los *hobbits*, los principales beneficiarios de la destrucción del Anillo Único y de la caída de Mordor.

Pese al esquema que acabo de exponer (primero mediante la teoría y después mediante la práctica), creo que existen ciertas relaciones que quedan sin representar.

Como se refleja en el sucinto análisis que acabo de presentar, existe cierta «dualidad» en lo que al *sujeto* se refiere. En el mismo instante en que se fija un *objetivo* para ese *sujeto*, creo que, de manera casi irremediable, existirá una figura opuesta cuya naturaleza radique en oponerse a la consecución de ese objetivo o en alcanzar ese objetivo, pero con fines totalmente distintos. Este sentido de oposición puede encontrarse en figuras como la del *antagonista*:

Personaje o grupo de personajes [...] que representan la oposición a un protagonista o héroe con el cual deben enfrentarse [...]; el antagonista vendría a ser el personaje, grupo de personajes o a veces incluso las fuerzas naturales y/o cósmicas que se oponen al protagonista principal de la historia». (Ariel 10)

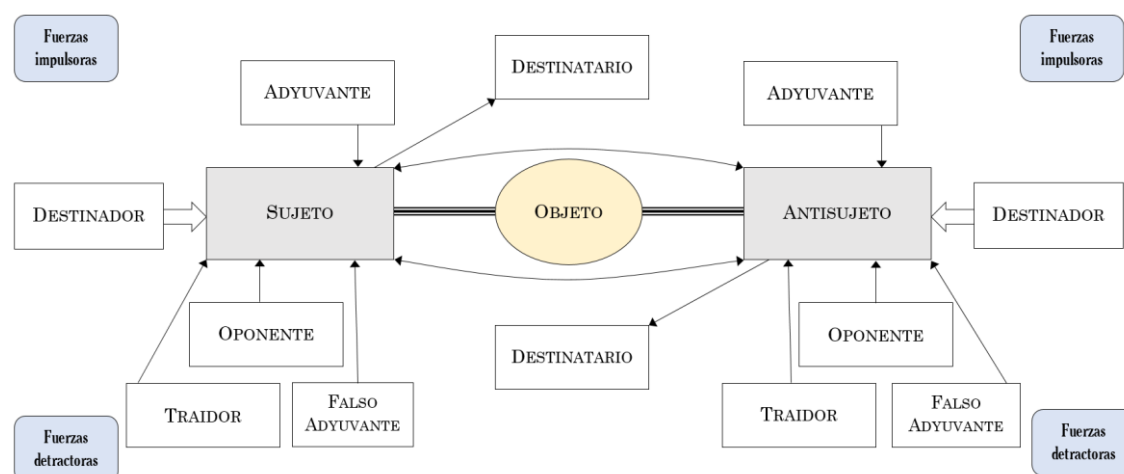
También resulta interesante sumar una oposición distinta, una que resalta la figura del sujeto en su centralidad y que no es del todo desconocida en literatura.

A Spanish “romance of chivalry”, the egregious Amadís de Gaula, adds a fillip to the spectrum of heroic-fraternal relationships by having two separated brothers, Amadís and Galaor, each unknown to the other, who encounter and oppose each other in battle and elsewhere. So the uniqueness of the central hero is established not because he stands alone, but because he is put next to a coeval who is different from him in some significant way. (Miller 99-100)

Es precisamente esa estipulación de un «coetáneo/coeval» la que me lleva a pensar en un rol de oposición guiado por la similitud. Es, por tanto, esta figura de «oposición sin conflicto necesario» la que añado al esquema de actantes. El *antisujeto*, como lo he denominado, conforma

un reflejo invertido de las características del *sujeto*, y con él puede compartir objetivos e incluso relaciones con los mismos u otros actantes. Entre ellos no tiene por qué haber un conflicto evidente y descarnado, sino que la figura del *antisujeto* puede servir como antítesis o contrapeso que remarque y resalte las características del *sujeto*. En este sentido, y volviendo al plano más práctico, cabría señalar a Gollum como *antisujeto* de Frodo; no es su oponente principal, y en algunos momentos llega a funcionar incluso como adyuvante o traidor. Sin embargo, Gollum es un *hobbit* venido a menos, una criatura inmunda que representa el deseo oculto y maléfico de Frodo por apoderarse para sí mismo del Anillo Único. La joya representa el punto central entre ambos: los relaciona y los opone al mismo tiempo. Y si funciona de modo distinto es precisamente porque Gollum posee un *destinador* diferente: en su caso, las fuerzas del mal (Mordor, Sauron, el poder oculto del Anillo) lo empujan a ansiar el objeto mágico por encima de todo cuanto lo rodea, mientras que en Frodo las fuerzas del bien (los elfos, Gandalf) lo conminan a la destrucción del Anillo Único.

La presencia del *antisujeto* permite, entonces, una dualidad de la estructura inicial basada en la existencia de dos entes o individuos que poseen una misma meta, aunque los fines y motivos que los empujan a esa meta puedan ser distintos. La dualidad va más allá de la contraposición entre *sujeto/antisujeto*, puesto que cada uno de ellos contará con una serie de actantes (pueden aparecer todos los posibles o no) que conformarán el conjunto de la definición contextual.



Esquema 5: Propuesta de esquema dual para el análisis actancial

Como se observa en la figura superior, se ha incorporado la estructura dual a la original que presenté unas páginas atrás. Las flechas indican la relación de los actantes entre sí, divididos estos entre fuerzas impulsoras y fuerzas detractoras (sección superior y sección inferior). En este último grupo he añadido una categoría más, la del *falso adyuvante*, que nace del actante *traidor* para abarcar un mayor espectro de situaciones. En este caso, el *traidor* —entendido como una «estructura doble derivada a la vez del oponente y el falso destinador» (Valles 163)— supone una traición para el sujeto de algún tipo en el transcurso del camino hacia la consecución o comunicación del *objeto*. Por su parte, la figura del *falso adyuvante*<sup>60</sup> —inspirado en personajes literarios como Petyr Baelish y Lord Varys, ambos pertenecientes al mundo literario de *Canción de hielo y fuego*, de G. R. R. Martin— supone la presencia de un personaje, individuo o ente que ofrece una ayuda interesada o bien comunica su traición desde el primer instante y aun así funciona como adyuvante respecto del *sujeto*.

<sup>60</sup> cfr. Castro, Aproximación 9–15.



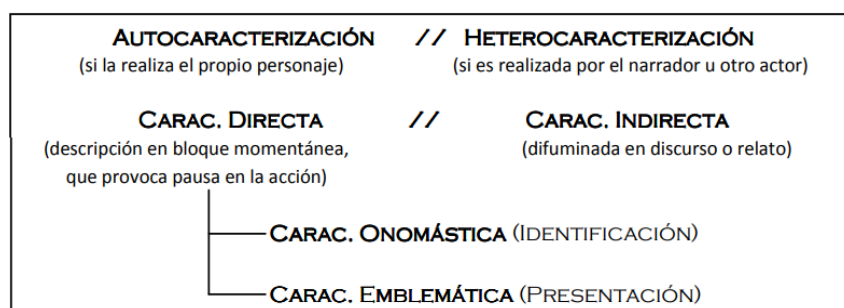
En definitiva, este análisis dual desplaza a un lugar secundario la centralidad anterior del sujeto para situar en el centro el *objeto* o la meta a alcanzar cuando ocurre esa relación bímembre entre *sujeto* y *antisujeto*. No se trata, sin embargo, de quitarle importancia al personaje como actante, sino de clarificar el modo en que se relaciona (cuando es *sujeto*) con el resto de personajes de la obra narrativa, que tendrán sus propias relaciones, características y, como señalaré a continuación, su propia identidad.

### III. 1. 2. *Faceta identitaria*

El personaje literario se constituye de una manera «física» como un «conjunto paradigmático de rasgos que conforman su identidad interna y externa y lo configuran, aunque como ser ficcional y en mayor o menor medida, a imagen y semejanza de la persona física» (Valles, *Teoría* 168).

Como marca principal —y habitual, aunque no obligatoria— en la constitución de esta identidad aparece la *denominación*, esto es, un nombre que actúa «como representante, un centro de imantación, tanto de los valores y significados que le han sido atribuidos como de todas sus partes constitutivas» (Pimentel 37). La ventaja de la adjudicación de un nombre propio frente al uso de un genérico («un soldado» frente a «Aragorn», por seguir usando como ejemplo la obra de Tolkien) es que el propio recogerá las características del común y aunará además las particularidades que se presenten no solo en la primera aparición del personaje, sino también durante la narración.

Esas particularidades del personaje se presentan mediante el proceso denominado como *caracterización*, la «atribución a los personajes de una serie de rasgos y atributos, físicos y/o psicomorales» (Valles 169). En función del modo en que se presente esa definición del personaje (si en un solo momento o diseminada) o a través de la voz de quien aparezca (si es el narrador u otros personajes), pueden darse diversos tipos de caracterización, entre los que cabe destacar los siguientes:



Esquema 6: Tipos de caracterización del personaje

Durante la caracterización ocurren una serie de procedimientos, entre ellos el *emblema* —una «asociación metonímica de un determinado objeto o lugar con un personaje» (Valles 170)—, la *transfiguración*, basada en la «metamorfosis de un personaje cuyas cualidades se ven afectadas en dicho proceso [...]. [Esta técnica] puede servir para incluir en la narración el tema del “doble”» (Castro, *Canción* 11); y la *animalización* o *humanización*, que consisten en una «atribución a un determinado ente ficcional de determinados rasgos caracteriológicos y actuacionales propios de otra clase de seres» (Valles 170).

La identificación del personaje también se sirve de otros aspectos, como el del *discurso* o «la capacidad narrativa de reproducir los pensamientos y palabras [del personaje] de una forma —más o menos— autónoma o regida, directa o indirecta» (Valles 175). Sin embargo, ha de te-

nerse en cuenta que «la palabra de los personajes no puede ser tomada como una verdad absoluta: pueden ser verdad o mentira, como en el discurso cotidiano» (Castro, *Canción* 11-12), por lo que el hecho de que un personaje mienta o diga la verdad también jugará un papel fundamental en su identidad. La forma en que habla y el idioma en que lo hace también servirá como definición, en especial cuando en fantasía épica se recurre a los numerosos idiomas ficticios, que pueden señalarlo (por ejemplo) como miembro de un bando, una raza o una facción específicos.

En la caracterización del personaje juega un importante papel el tipo, «aquel elemento incluido en el personaje para fijar su pertenencia a un determinado grupo humano [...] que puede ser un arquetipo, un modelo afianzado en la tradición literaria o una figura narrativa relacionada con el folclore» (*ibid.*). En este sentido, cabe destacar el papel icónico y muy representativo que han tenido ciertos arquetipos en el mundo de la literatura fantástico-épica a lo largo de su evolución en los últimos años, arquetipos que, además, se han extendido a otros campos como el de los juegos de rol o los videojuegos, como *Dungeons and Dragons* (en adelante, D&D) y *World of Warcraft* (en adelante, WoW).

Las tres principales clases en D&D son luchadores, usuarios de la magia y clérigos (Gygax y Arneson 3), mientras que en WoW eran guerrero, paladín, mago, sacerdote, brujo, cazador, druida y pícaro (cfr. Waybright, *Battle Chest*). Pese a la diferente terminología, la naturaleza del tipo de personaje sigue un contínuum —la forma de combate— extrapolable tan solo a las raíces que tanto la literatura fantástica como los juegos (y videojuegos) de rol comparten. Dentro de estos juegos la elec-

ción de una clase u otra supondrá la tenencia de ciertas habilidades o capacidades específicas. Así, el guerrero hará gala de una *fuerza* bruta excepcional en detrimento de habilidades relacionadas con la *inteligencia*, campo este en el que se especializan, por ejemplo, los personajes usuarios de la magia.

Aunque tanto en D&D como en WoW la elección de una clase u otra condicionará la experiencia de juego, en literatura aparecen ciertos tipos de personajes como una expresión de los mitos y el folclore que conformen el contexto cultural del autor, tal y como señala J. Campbell, como el «Wise Old Man [...], whose words assist the hero through the trials and terrors of the weird adventure» (9), o el «tyrant-monster [...], he is the monster avid for the greedy rights of “my and mine”» (15). Estos arquetipos se configuran a partir de un esquema básico o ampliamente conocido en el campo literario, tal y como entendía Frye los *arquetipos*<sup>61</sup>, de manera que en cualquier obra literaria puede observarse un resto, un rasgo, un motivo, un tema o simplemente una imagen que haga referencia a ese esquema preconstruido o idealizado. Se vuelve entonces a la imagen tradicional, a lo canónico, que provoca el interrogante de cuánto de lo ya establecido sigue vigente y cuánto no, sobre todo en cuanto a tantos prototipos de personajes y, en especial, a uno de ellos: el héroe.

---

<sup>61</sup> Northrop Frye, en su *Anatomy of Criticism* (1971), define el *arquetipo* como «a symbol, usually an image, which recurs often enough in literature to be recognizable as an element of one's literary experience as a whole» (365).

## III. 2. El estado del héroe en la actualidad

### *III. 2. 1. Aproximación a la dicotomía héroe/antihéroe en la literatura y el cine*

La construcción de los personajes de fantasía épica ha evolucionado a lo largo de los años, si bien en el género aún quedan restos visibles de las raíces míticas y mitológicas de estos textos. Se ha hablado largo y tendido acerca de las características de la figura del héroe<sup>62</sup> en la mitología, de la cual se nutren las raíces de la fantasía épica, como ya he tenido ocasión de analizar. La pregunta entonces es si esa figura ha llegado inmutable a través de tantos años —lo cual parece improbable— o bien ha sufrido cambios. Lo cierto es que la figura heroica ya empezó a desdibujarse hace siglos no en el campo de la fantasía épica, sino en el de las novelas de caballerías y, además, en terreno patrio.

Si bien los rasgos morales del Quijote lo pondrían justamente en la categoría de héroe, los aspectos que lo acompañan lo distinguen, pues es un hombre maduro que no es particularmente bello, es alto y desgarbado, carece de fuerza y de artefactos que lo ayuden y acompañen en la aventura, y además vive en un mundo de fantasía; en otras palabras, está loco. Todas las particularidades que hacen del Quijote un antihéroe bien podrían ser pensadas, en otro contexto, como las características de un hombre común y corriente que nada tiene que ver con los héroes. (Quiceno 42-43)

De esta breve reseña me gustaría destacar no solo las características especiales que hacen del Quijote un héroe particular, sino además la in-

---

<sup>62</sup> Según Frye (33), el héroe es aquel individuo «superior in degree to other men and to his environment [...] whose actions are marvellous but who is himself identified as a human being», cuya definición ha de completarse con una perspectiva del plano moral, ya que «el héroe es el tipo humano ideal que desde el centro de su ser se proyecta hacia lo noble, esto es, hacia valores vitales ‘puros’, no técnicos, y cuya virtud fundamental es la nobleza del cuerpo y del alma» (Curtius 242).

clusión del término *antihéroe* y su comparación posterior con «un hombre común y corriente». Del concepto de antihéroe se ha discutido con amplitud (cfr. González Escribano, Sosa Rubio, Quiceno, Brombert, Delgado y Moreno, entre otros), si bien es José Luis González Escribano quien creo que resume con acierto la discusión acerca de si el antihéroe aparece como una oposición frontal a cuanto representa el héroe o más bien se le puede definir de otra forma:

[...] el antihéroe no necesita ser el que “encarna los valores contrarios a los del héroe”, sino que puede ser también “el que no suscribe los valores asociados con el héroe, sino otros”, que no tienen que ser “negativos”, sino que pueden ser simplemente “distintos”, aunque igual de “positivos”, o al menos igual de positivos desde otros puntos de vista. (376)

De esta manera, se respalda la visión anterior del Quijote, a quien podría vincularse con lo negativo a través de sus rasgos «distintos». En definitiva, el antihéroe no tiene por qué encarnar el rol de villano, sino que puede participar en la historia de otra manera e incluso protagonizar la narración. Debido a que el antihéroe solo encarna unos valores distintos a los del héroe (no por ello contrarios a los de él o cargados de negatividad), puede decirse que «el concepto de *antihéroe* es en último término superfluo y tendencioso y podemos arreglarnos perfectamente con el de héroe» (González Escribano 377). En este aspecto la bibliografía parece estar de acuerdo. Brombert habla de un *modo antiheroico* —no de antihéroes en sí mismos—, que ve presente en múltiples personajes, sobre todo en época moderna: «Nineteenth- and twentieth-century literature is moreover crowded with weak, ineffectual, pale, humiliated, self-doubting, inept, occasionally abject characters —often afflicted with self-conscious and paralyzing irony, yet at times capable of unex-

pected resilience and fortitude» (2). Por su parte, Delgado y Moreno profundizan en la idea de los «valores distintos, no opuestos», e incluyen una consideración hacia el mal y el bien:

[...] no se trata de que los héroes se caractericen por tener virtudes positivas (bondad, valentía, belleza...) y los antihéroes por tener características negativas (maldad, cobardía, fealdad...), sino que, simplemente, las virtudes del antihéroe son distintas a las del héroe. El antihéroe no tiene por qué cometer actos malvados, pero puede llegar a cometerlos porque es humano. (7)

La posibilidad de que un mismo personaje pueda decantarse hacia el bien o hacia el mal, a mi juicio, tiene dos conclusiones: la primera, que se tratará de un personaje *gris*, no maniqueo; y la segunda (aquella que apuntaba Quiceno y que he señalado atrás), la *humanidad* del personaje antiheroico. Se trata de personajes más cercanos, casi salidos de la multitud que puebla las calles de nuestras ciudades; individuos falibles y maculados «que den la sensación de que cualquiera puede ser un héroe. Esa es justamente la condición para que existan los antihéroes, que no sea necesario ser hijo de un dios» (Quiceno 45).

Aunque estas figuras concretas no son una invención reciente —abundaban en el género español de la picaresca con el Lazarillo de Tormes o en el siglo XVIII inglés con Moll Flanders, de Daniel Dafoe—, su abundancia literaria en la actualidad podría deberse a dos factores: el primero, una desilusión asentada entre la sociedad; y segundo, el protagonismo de los personajes antiheroicos también en otros géneros y medios audiovisuales. El primer caso ya lo pudo comprobar González Escribano con un pequeño análisis social en los albores de la década de los 80 —si bien queda algo lejano en el tiempo—, cuyas conclusiones ya apuntaban a lo que habría de ocurrir después.

Para las hembras [...] llaman la atención las “depreciaciones” que afectan drásticamente a los atributos relacionados con la apariencia física (Alto, Fuerte, Esbelto, Elegante y Simpático [...]) y a muchos otros valores convencionales (Amable, Líder nato, Astuto, Extravertido, Trabajador, Generoso, Abnegado, Justo, Sincero, Respetuoso, Culto, Que lucha por el bien común o Que da su vida por un fin justo). En general, se podría hablar de una acentuada “desilusión” respecto a muchas de las grandes palabras que dan forma a la ideología predominante en nuestra sociedad. Sin embargo, entre los varones [...] no se produce una depreciación de valores tan acusada. (390)

De forma evidente, la depreciación de la figura heroica tal y como la conocíamos no se presentó solo en la literatura, sino que, por ejemplo, los personajes antiheroicos encontraron también en el cine un nicho particular, primero con el género negro o de gánsteres, con máximos exponentes como *El halcón maltés* (John Huston, 1941) y *Scarface* (1932), los cuales «trajeron protagonistas inmersos en la delincuencia que amenazaban la vida de la ciudad y que al final de sus metrajes acababan recibiendo su merecido» (Delgado y Moreno 10). Más tarde llegó la psicopatía de manos de Alfred Hitchcock, que introdujo un cambio en la rutina narrativa de la victoria total del bien sobre el mal. De esta manera, y como comentaba en el caso de la literatura, se rompía el maniqueísmo habitual para dar paso a personajes grises y de figuras no del todo «buenas». Esta estela fue la que siguieron otros directores, como Martin Scorsese o Stanley Kubrick, que confeccionaron un campo de cultivo perfecto para que a lo largo del siglo XX el cine acogiera también a un simpar de personajes genuinamente malvados (Hannibal Lecter, Darth Vader) y otros sumidos más en la sombra del gris, como el Joker, quien en 2019 protagonizó su propia película en la piel de Joaquin Phoenix,



film que recibió multitud de premios de la crítica, incluido el Óscar a Mejor Actor.

En la actualidad es la televisión la que ha recogido el testigo para ofrecer verdaderos personajes antiheroicos.

En 2008, AMC estrenaría una de las series más exitosas de todos los tiempos y que demostraría hasta dónde había llegado el alcance de los antihéroes. Se trata de *Breaking Bad*, serie en la que el protagonista pasaría de ser un inocente profesor de química a convertirse en un peligroso capo de la droga. Un arco de transformación que reflejaría a la perfección las características que se atribuyen a este tipo de personajes. (Delgado y Moreno 13)

Al ejemplo de *Breaking Bad* y su Walter White (interpretado por Bryan Cranston) podrían añadirse otros tantos, como *Sons of Anarchy* (2008–2014) y su Jax Teller (Charlie Hunnam), del que se nos presenta la faceta de motero mafioso inmerso en tramas de tráfico de drogas y ajustes de cuentas al mismo nivel que la faceta de amante, padre y esposo; y *The Young Pope* (2016) y *The New Pope* (2020, secuela de la primera), ambas protagonizadas por Lenny Belardo (alter ego de Jude Law), el ficticio papa Pío XIII, que desde luego está muy lejos del arquetipo archiconocido del cabeza de la Iglesia católica.

Frente a todas estas figuras grises y mundanas sirve como contraste la imagen clásica de héroe que Victor Brombert define con maestría:

Heroes were honored and revered. They were associated with an age of myth, when men and gods were said to have come into close contact. Heroes were exceptional beings recorded in legend, sung in epic poetry, enacted in the tragic theater. Their characteristics, behind the multiplicity of individual types, are fairly constant: they live by a fierce personal code, they are unyielding in the face of adversity, moderation is not their forte, but rather boldness and even boldness. Heroes are defiantly committed to honor and pride. (2–3)

---

En definitiva —y con la mirada ya puesta en el género de la fantasía épica—, el resurgimiento del cuento mítico a través de nuevas formas trae consigo también la figura del héroe épico, si bien se ve «contaminada» por la contemporaneidad, por la muerte de Dios sentenciada por Nietzsche —sin la vinculación divina, el héroe no es más que un mortal—, por el enfrentamiento de un hombre de a pie a una historia de magnitudes épicas salpicada al mismo tiempo de realismo, con mayor número de oscuros que de claros. El héroe ahora está más cerca del hombre común que de los dioses, y de ahí esa alta presencia de los rasgos antiheroicos.

Sin embargo, y antes de dar un paso más en este sendero hacia la definición del héroe en la fantasía épica actual, convendría echar un vistazo a esa depreciación del héroe a la que apuntaba unas líneas atrás a través del estudio de González Escribano. En su caso, realizó una encuesta para dilucidar —allá por 1980, de cuya época nos separan cuarenta años ya— hasta qué punto la figura del héroe continuaba incorruptible. La intención de definir al héroe actual —que además pasa por la atención de todos estos rasgos diferentes a los que me he referido— requiere un acercamiento a esa imagen global del héroe en nuestros días. Desde mi punto de vista, para esta tarea la encuesta del profesor González Escribano se ha quedado un poco desfasada, y por ello he confeccionado —a imagen de su propio experimento— un análisis social para obtener quizá una conclusión más contundente —o, al menos, actualizada— respecto a la inclusión de rasgos no heroicos en la definición de héroe.

### *III. 2. 2. El héroe contemporáneo. Un experimento social*

#### III. 2. 2. i. Objetivos, planteamiento y datos de participación

¿Puede todavía hoy hablarse de «héroe»? Y en caso afirmativo, ¿qué es un héroe? Cuando hoy en día se dice «héroe», ¿todavía se piensa en Ulises, en Hércules, en Aquiles, en el Cid Campeador? Mi interés primordial es el de encontrar respuestas a estas preguntas no solo en la bibliografía, sino descubrir —si lo hay— un eco de la teoría en el público —lector o no—, en los consumidores de productos culturales contemporáneos. La tarea no era sencilla, pues me enfrento al hecho de que cada individuo tiene su propia visión del mundo, sobre todo de este concepto. Más allá de los resultados obtenidos, creo haber encontrado una respuesta más o menos colectiva a los interrogantes que planteaba unas líneas más arriba.

El segundo de mis objetivos con este pequeño experimento es el de proseguir la tarea comenzada hace unas cuatro décadas por el profesor González Escribano cuando, a través de una encuesta a cuatrocientos estudiantes, planteó la posibilidad de que hubiera una depreciación (marginal, débil) en la figura clásica del héroe debido a la inclusión de «otros rasgos» en la definición canónica que hasta entonces se le había dado. Decidí que, de continuar su tarea, debía partir de ese punto. Y por eso, como expondré enseguida, configuré este experimento con la misma base que él había utilizado: una lista de rasgos heroicos que el encuestado debía combinar para la creación de lo que él entendiera como «héroe».

Si bien puede consultarse en el Apéndice II la estructura de la encuesta y todos los gráficos relacionados con la misma, procedo a expo-

---

nerlos ahora con la mayor brevedad posible. Titulada como «El héroe contemporáneo», incluye un texto introductorio que debía servir como somera guía para el encuestado para que supiera qué era lo que se buscaba con su participación. Como González Escribano no detallaba en su artículo cuál fue la explicación previa que dio a los encuestados en su caso, me sentí con la libertad de proceder de esta manera con la intención de predisponer lo menos posible a quienes pudiera llegar mi encuesta. Así, solo hice una escueta mención al cambio de paradigma que puede haber ocurrido desde la época clásica hasta nuestros días, así como a las fuentes en las que podían pensar para responder (literatura, cómics, obras audiovisuales, etc.). También hice hincapié en la posibilidad de mencionar hombres o mujeres (héroes/heroínas) para que quedase claro que ambos géneros eran bien recibidos en la encuesta. Por último, indiqué que ninguna de las respuestas era incorrecta, pues, como se verá a continuación, a priori podría pensarse que algunos de los rasgos heroicos de la lista habían sido incluidos para «pillar» al encuestado, o para que este descubriera cuáles eran ciertos o falsos, cuando lo que en realidad buscaba era una respuesta sincera y libre de prejuicios.

En el caso de mi predecesor, decidió centrarse en el ámbito escolar, pues —según él— los estudiantes, por su cercanía a las obras literarias, eran quienes mejor podían definir la figura del héroe. Sin embargo, pienso que la figura del héroe no tiene por qué ser exclusiva de lo literario, sobre todo cuando hoy en día lo literario se extrapola a otros soportes (películas, series o videojuegos basados en libros, y viceversa). También me interesaba conocer la opinión de la franja de edad superior a la escolar (de los 30 a los 50 años), así como de los mayores de 50 años, con la intención de establecer ciertas comparaciones entre los resultados

que esta encuesta pudiera obtener y la realizada por González Escribano en términos generacionales. De ahí que configurase esta encuesta mediante Google Docs, pues me permitía usar un soporte sencillo y fácil de usar y difundir. Mi objetivo era llegar a cuantas más personas mejor, sin acotar los posibles encuestados más allá de las fronteras prescritas a través de las preguntas de control incluidas: edad y género del encuestado, así como lugar donde había realizado sus estudios. ¿Por qué incluir esta última pregunta de control? A la hora de difundir esta encuesta en Internet —cuyas fronteras no son las mismas que las físicas—, tenía claro que me iba a resultar muy difícil llegar a otros países, quizá los de nuestros hermanos de Hispanoamérica. Aunque la representación fuera en cierto modo marginal, quise introducir el factor geográfico a través de la multiculturalidad. Así, otro de los interrogantes a responder es el de: ¿Entiende el héroe del mismo modo una persona educada en España, en Europa o fuera de Europa?

La respuesta en redes sociales a la petición de ayuda de difusión y participación fue *fantástica*. Gracias a usuarios con más representación en estas redes que un servidor<sup>63</sup>, la encuesta alcanzó un total de 565 respuestas, lo que supera con creces mi intención de acercarme todo lo posible a los 400 encuestados del profesor González Escribano para que, al menos, pudiera realizar comparaciones entre su estudio y el mío con una base más o menos sólida. De esas 565 participaciones, se ha alcanzado una paridad casi exacta entre hombres y mujeres (278 de los

---

<sup>63</sup> Quiero dar las gracias por la ayuda en la difusión especialmente a Antonio Torrubia, Nazaret Ruiz, Rafa Lucena, Aránzazu Serrano (autora de *Neimhain*), y la comunidad de fantasía y ciencia ficción Fantífica, entre a otros muchísimos que por motivos de espacio no puedo mencionar. Gracias de corazón a las 565 personas que dedicaron parte de su tiempo a colaborar con este estudio.

primeros, el 49,2%, y 279 de las segundas, el 49,38%), mientras que hubo 8 participantes que se identificaban con «otro género». Como se verá más adelante, la participación por edades también ha sido, por lo general, equitativa. Una diferencia notable entre el estudio precedente (el de González Escribano) y el realizado ahora es que González Escribano introdujo como medio de control, además, la ideología política de sus encuestados, un aspecto que decidí dejar fuera de mi encuesta debido no solo a la crispación que ello podría ocasionar entre los posibles encuestados, sino también porque mi búsqueda, como decía antes, era de un concepto lo más global posible, no sesgado por cuestiones como la ideología (que además podía variar, a juzgar por la multitud de movimientos políticos de nuestros días).

Llegamos entonces al núcleo de la encuesta: la lista con los rasgos heroicos que debían combinarse para componer el concepto de héroe. Tomé como base los rasgos prefijados por González Escribano, si bien modifiqué algunos de ellos. El motivo de ello es que debía incluir rasgos heroicos no canónicos, es decir, aquellos que desde el punto de vista teórico pudieran encontrarse en los héroes contemporáneos (por así decirlo, las capacidades fuera de lo común, como la locura del Quijote de la que hablaba unas páginas atrás). Por tanto, introduje «otros rasgos»: 6. Solitario, 10. Irónico, 14. *Sufre/ha sufrido alguna enfermedad que altera (o no) su físico*, 18. *No muestra sus emociones*, 22. Marginado, 23. *Utiliza algún tipo de arma para cumplir su labor*, 29. *A veces se equivoca*, 33. Introvertido, 37. Mentiroso, 40. Vengativo, y 41. *Que sufre por algún motivo*. La lista completa de los rasgos diferentes puede verse también en el Apéndice II, donde he resaltado aquellos que se alejan del canon, si bien, como decía, en la encuesta aparecían sin marca alguna. La lista de

rasgos comparte extensión con la de González Escribano (45 elementos). En la confección de estos rasgos no canónicos tuve en mente la repetición de un rasgo general que, a juzgar por las conclusiones extraídas de la bibliografía, aparece en tantos protagonistas de obras culturales de actualidad: la imperfección, la lacra, el error, el ser alternativo (motivo de la inclusión de rasgos como el 6, el 22 y el 33), el incremento de habilidades tradicionalmente negativas (el 37 o incluso el 40), así como, en definitiva, una invasión de *lo humano* en *lo heroico* (el 41 o el 29). Mi hipótesis inicial tenía como núcleo precisamente el rasgo 29. A veces se equivoca, pues la elección o no del mismo podría arrojar algún resultado sobre la ausencia de perfección en el héroe como ser inmaculado e infalible al que persiguen el éxito y el triunfo solo mediante la carga positiva. Para poder medir esto con más exactitud servirá también el rasgo 42. *Que triunfa siempre en todo*, incluido en el estudio precedente. Más adelante hablaré sobre la percepción de los encuestados sobre este asunto.

A esta lista seguía una pregunta de respuesta optativa o voluntaria, donde solicitaba a los encuestados que introdujeran el rasgo o rasgos que, desde su punto de vista, debía reunir el héroe, pero que no estaban en la lista anterior. ¿Por qué voluntaria? Mi interés era recabar datos subjetivos y de cierta relevancia; desde mi punto de vista, si la pregunta hubiera sido obligatoria, habría forzado los datos. Lo que me interesaba era recabar información adicional valiosa, no obligar al encuestado a pensar en algún rasgo improvisado solo para salir del paso y poder completar la encuesta. Pese a mi preocupación inicial de obtener una participación demasiado baja en este aspecto, alrededor de un tercio de los 565 encuestados respondieron a esta pregunta (163, un 28,84% del

total). Por último —y en este caso de respuesta obligatoria—, se añadió una tercera pregunta para que los encuestados introdujeran al menos tres héroes o heroínas. En el momento de configurar el estudio era muy consciente de las dificultades que esta pregunta conllevaría, pues en el caso de González Escribano obtuvo cierta dispersión de datos que le obligó a filtrar los nombres obtenidos y tener en consideración aquellos que tenían determinado número de coincidencias, práctica que repetiré a la hora de ofrecer los resultados.

### III. 2. 2. ii. Los rasgos del héroe contemporáneo

Expondré primero los datos globales de los rasgos heroicos —es decir, sin filtrar por género, edad o estudios realizados—, con especial atención a los cuatro primeros rasgos, de los que separa del resto casi medio centenar de votos. La tabla 3 —en la página siguiente— incluye también (en cursiva) los cuatro primeros rasgos obtenidos en el estudio precedente, lo que ayudará a exponer las primeras conclusiones entre ambos.

En primer lugar, me gustaría destacar el equilibrio entre los cuatro rasgos obtenidos en este estudio: del primero al cuarto de los rasgos hay una variación de apenas el 3%, si bien la distancia con el quinto de los rasgos (13. *Astuto*, 312 —55,22%—) es notablemente mayor: un 7,1%. No ocurría lo mismo con los encuestados de González Escribano, entre los que hubo mayor distanciamiento entre unos rasgos y otros: un 12% entre el primero y el cuarto, si bien el quinto rasgo los sigue a la zaga (11. *Inteligente*, 70%).



|                                      |                 |
|--------------------------------------|-----------------|
| 12. Inteligente                      | 371<br>(65,66%) |
| 15. Decidido                         | 83%             |
| 26. Justo                            | 363<br>(64,24%) |
| 25. Justo                            | 77%             |
| 29. A veces se equivoca              | 354<br>(62,65%) |
| 43. Que lucha por una sociedad mejor | 76%             |
| 2. Valiente                          | 351<br>(62,12%) |
| 40. Que lucha por el bien común      | 71%             |

Tabla 3: Los cuatro rasgos heroicos *más* votados. Comparativa entre estudio actual y estudio precedente

Los encuestados entienden el *héroe contemporáneo* como un ser inteligente, justo, valiente... y que a veces se equivoque. Unas líneas atrás, planteaba que el núcleo de mi hipótesis era precisamente ese rasgo, la posibilidad del héroe como un elemento falible, y desde luego no esperaba que ese rasgo apareciera entre los más votados. Desaparecen del escalafón, eso sí, aquellos rasgos que hacen referencia a la colectividad y que sí aparecían en tercer y cuarto lugar en el estudio de González Escribano. Sin embargo, me atrevo a pensar que el resultado de esta encuesta habría sido muy diferente de haberse realizado después de la crisis mundial por la pandemia del coronavirus, durante la que se ha hablado largo y tendido —y a todos los niveles— del héroe: desde el personal sanitario hasta las fuerzas y cuerpos de seguridad del Estado, cuyo servicio está destinado precisamente a proteger y salvaguardar a la sociedad incluso del enemigo invisible que ha supuesto para todos nosotros dicha enfermedad. He de recordar entonces que estos son los da-

tos obtenidos apenas un mes antes de la tragedia, y con ellos he de trabajar ahora. En esta encuesta, ambos rasgos (43. *Lucha por el bien común* y 44. *Lucha por conseguir una sociedad mejor*) aparecen más cercanos a la zona media de la lista, con un 48,67% y un 48,14% respectivamente, porcentajes no despreciables, pero sí lejanos a los obtenidos en el estudio precedente.

En busca de lo que los encuestados consideran que *no* es un héroe en la actualidad, procedo a comparar ahora los cuatro rasgos menos votados tanto en este estudio como en el de González Escribano.

|  |                       |
|--|-----------------------|
| <b>7. Guapo</b><br><br>4. Alto                                       | 7<br>(1,23%)<br>3,5%  |
| <b>38. Famoso</b><br><br>6. Esbelto                                  | 4<br>(0,70%)<br>2,5%  |
| <b>39. Aristócrata o de clase social alta</b><br><br>36. Aristócrata | 3<br>(0,53%)<br>1,75% |
| <b>34. Rico</b><br><br>32. Rico                                      | 2<br>(0,35%)<br>1,5%  |

Tabla 4: Los cuatro rasgos heroicos *menos* votados. Comparativa entre estudio actual y estudio precedente

Como se observa, la coincidencia entre el estudio precedente y el actualizado es mayor aquí, donde los dos últimos rasgos ocupan la misma posición y, además, los rasgos de perfección canónica física (guapo/alto) todavía continúan en lo menos valorado dentro del concepto de héroe. Sí cabe destacar dos factores: el primero de ellos es la aparente pérdida de valor de la fama, pues dicho rasgo ocupaba un puesto bas-

tante superior en el estudio de González Escribano (con una aceptación del 10,75% de los encuestados), mientras que en este estudio es uno de los últimos rasgos. El segundo factor es la coincidencia en ambas listas de los últimos puestos para la aristocracia y los más adinerados, si bien, como se verá más adelante, quizá eso no se transmita del todo a la hora de ofrecer ejemplos de héroe.

Como novedad en este estudio incluyo unos rasgos no canónicos, aquellos que suponen grandes variaciones en la figura del héroe más tradicional. Veamos en el siguiente gráfico la aceptación que dichos rasgos han tenido:

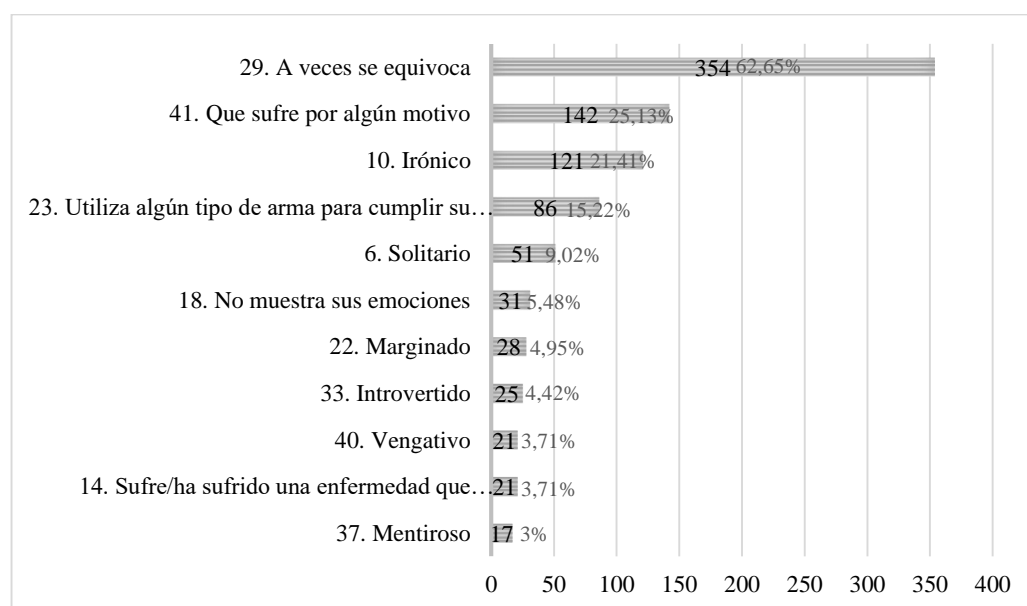


Gráfico 1: Aceptación de los rasgos «diferentes», no canónicos

Como decía más atrás, destaca sobremanera que uno de estos rasgos se haya «colado» entre los más votados. ¿Por qué considerarlo como un rasgo no canónico? La posibilidad de que el héroe sea falible no supone, a mi juicio, que el personaje pueda cometer algún error en la consecución de su objetivo —lo cual es bastante usual, de ahí la aparición de

conflictos dentro de la narración—, sino que el héroe pueda sufrir un revés por su propia culpa, un error que, por ejemplo, pueda costarle la derrota absoluta o consecuencias irreversibles. El mero hecho de que pueda equivocarse lo iguala al más común de los mortales. De ahí que el rasgo contrapuesto que mantuve a propósito (42. *Triunfa siempre en todo*) apenas haya recibido atención: 11 votos, un 1,94% de los encuestados. En el estudio precedente el héroe triunfante obtuvo un 8,5% de apoyo, si bien había otro rasgo semejante (42. *Que lucha por la belleza o la perfección*) que tuvo una presencia mayor (21,25%). Todo ello supone, por tanto, un claro alejamiento de la visión del héroe como hijo de los dioses o como una figura superior.

A gran distancia se encuentran los dos rasgos siguientes. Desde mi punto de vista, la capacidad de sufrimiento del héroe lo aleja de la imagen de perfección; de esta manera, el héroe no es solo un torrente de virtudes (inteligente, valiente, justo...), sino que además es capaz de sufrir tanto o más que aquellos a los que ayuda o presta servicio, lo que en la narración podría llegar a traducirse en «comportamientos egoístas», derivados de la necesidad del propio héroe por atender su propio sufrimiento. Por otra parte, la inclusión de la ironía supone que el héroe puede burlarse de cuanto lo rodea —situaciones o personas, hasta de sí mismo—, así como un acercamiento del humor negro y de lo *políticamente incorrecto*. Por otra parte, la inclusión de la idea de que el héroe pueda usar un arma no ha recibido un apoyo muy mayoritario (apenas de 15%), si bien —y como mencionaba hace un instante— este apoyo minoritario no se traduce en ejemplos de héroes desarmados o ajenos a la violencia. Quizá se deba —y entro aquí en el plano de la suposición

una vez más— a la vinculación conceptual entre *arma-ataque-violencia-muerte* como algo negativo.

El resto de rasgos, como se observa en el gráfico 1, recibieron un apoyo testimonial, aunque yo mismo esperaba que tuvieran una presencia mucho menor. Sorprende, eso sí, que 51 personas consideren que un héroe puede/debe ser solitario, y que solo 21 hayan marcado el rasgo de «vengativo». Que la presencia de los héroes solitarios sea del 9% implica quizá la soledad de quien ostenta el poder frente a quienes debe proteger o ayudar. Por su parte, el héroe vengativo puede tener dos facetas: quien lleva a cabo una venganza del ojo por ojo, que puede ser vista como «justa» por el público, frente al héroe que en su venganza consume todos sus ideales y daña a cuantos le rodean, lo que le resta razón y hasta justicia en la consecución de un mismo fin. Como siempre, todo depende de la subjetividad con que se afronte.

Por último, otros rasgos reciben un mínimo apoyo, como el héroe mentiroso, enfermo, introvertido o marginado, quizá por su amplia carga negativa, como es el caso de la mentira, o el aislamiento de la sociedad de la que proviene en los dos últimos rasgos. Sin embargo, no queda claro a quien realiza este análisis el motivo de que la enfermedad no haya recibido un apoyo mayor. Aunque como decía antes la encuesta fue anterior a la crisis mundial del coronavirus, quizá el *terror*, el *miedo* y la *vulnerabilidad* del ser humano ante el único enemigo que a veces no podemos combatir sean motivo de que el héroe no pueda tener esta característica, si bien existen ejemplos de personajes ficticios con alguna enfermedad o discapacidad (sin ir más lejos, el superhéroe Daredevil u otros personajes de ficción, como el enano Tyrion Lannister y Walter

White, con cáncer, de los que ya he hablado). También puede deberse a la baja presencia de la diversidad, por la que a veces olvidamos a aquellos que poseen características diferentes de las nuestras, también físicas.

Destacan también algunas conclusiones si se comparan en paralelo ambos estudios, el actual y el precedente, como se observa en el gráfico 2 del Apéndice II. Hay algunas desviaciones, como la devaluación del rasgo *Extrovertido* a lo largo del tiempo, con una diferencia que ronda el 20%. Lo mismo ocurre con el rasgo *Decidido*, que, si en el estudio de González Escribano era el más votado, a lo largo del tiempo ha perdido una aceptación del 40% aproximadamente. Otros rasgos, como *Comprensivo* y *Respetuoso con los demás*, sufren otra depreciación a lo largo del tiempo. Sin embargo, resulta difícil apuntar al motivo exacto por el que ha variado de manera tan drástica el apoyo recibido. Por otra parte, en la actualidad se valoran con más intensidad otros rasgos, como *Sabio* o *Fuerte*. Por último, destaca la caída del apoyo en aquellos rasgos referentes a lo social (*Lucha por el bien común* y *Lucha por conseguir una sociedad mejor*), que, desde mi punto de vista, marcan una diferencia crucial entre el estudio actual y el precedente.

Adentrémonos un poco más en los datos. En el estudio de González Escribano, se apuntaba a una conclusión a la hora de exponer las diferencias entre lo votado por mujeres y hombres. Respecto a las primeras, dice que «en general, se podría hablar de una acentuada “desilusión” respecto a muchas de las grandes palabras que dan forma a la ideología predominante en nuestra sociedad» (González 390), palabras como todas aquellas referentes a atributos físicos y también a valores convencionales como el liderazgo, la amabilidad, etc. Entre los hombres,

sin embargo, identifica una depreciación menor, sobre todo en valores como fuerte, trabajador, feliz o bondadoso, que «son expectativas de menor intensidad de aceptación y desde luego esos son algunos de los valores socialmente dominantes» (*ibid.*). Pese a estas apreciaciones, no se ofrecen datos tangibles de qué votaron un grupo y otro, más allá de una «tímida sugerencia», como la define el propio González Escribano:

Las diferencias de reacción entre sexos son de poca importancia. No obstante, las hembras tienden a responder con más intensidad ante atributos como Amable (nº 9), Extravertido, (nº 14), Trabajador (nº 17), Hábil (nº 18), Respetuoso (nº 29), y Culto (nº 34), y también, aunque en menor medida, ante Fuerte, Elegante e Inteligente. Los varones, por su parte, responden más intensamente ante atributos de índole moral como Generoso (nº 20), Abnegado (nº 21), Bondadoso (nº 24), Justo (nº 25) o Autor de grandes hazañas (nº 45). (389-390)

Veamos entonces qué sucede en el estudio actual (tabla 5). Para ello he seleccionado los seis rasgos con más aceptación entre los hombres y los mismos entre las mujeres.

| MUJERES (278)           |                 | HOMBRES (279)   |   |
|-------------------------|-----------------|-----------------|---|
| 12. Inteligente         | 216<br>(77,69%) | 170<br>(60,93%) | 29. A veces se equivoca                                       |
| 26. Justo               | 196<br>(70,50%) | 166<br>(59,49%) | 2. Valiente   |
| 2. Valiente             | 182<br>(65,46%) | 162<br>(58,06%) | 26. Justo   |
| 29. A veces se equivoca | 178<br>(64,02%) | 153<br>(54,83%) | 12. Inteligente   |
| 13. Astuto              | 163<br>(58,63%) | 146<br>(52,32%) | 45. Da su vida o la dedica por entero a un fin que cree justo |
| 16. Decidido            | 159<br>(57,19%) | 145<br>(51,97%) | 13. Astuto  |

Tabla 5: Comparativa de los seis rasgos más votados por dos grupos de encuestados: mujeres y hombres

Si algo llama la atención en los datos es que las mujeres han apoyado con más claridad unos rasgos concretos por encima de otros (porcentajes más altos), mientras que en los hombres la indecisión ha sido mayor y su apoyo se ha repartido en un número mayor de rasgos (porcentajes inferiores, pero más constantes). Además, y pese a ese factor, ambos grupos comparten los cuatro primeros rasgos más votados, si bien en diferente orden de aceptación. Destaca, sobre todo, que se hayan invertido el primer y cuarto puesto en las dos tablas, mientras que los dos rasgos intermedios (2. *Valiente* y 26. *Justo*) poseen un apoyo equiparable. Pero también ha de recordarse que, según González Escribano, en su estudio las mujeres encuestadas —si bien apoyaron la idea del héroe inteligente— fue en menor medida, mientras que aquí ese rasgo aparece en el primer puesto (y con una intensidad un 17% mayor de la de su contrapartida masculina).

Por su parte, el apoyo a rasgos de índole moral entre los hombres parece cumplirse, aunque no parece algo reseñable, puesto que se trata precisamente de los mismos rasgos que apoyan las mujeres. Entra en juego solo una característica distinta: 45. *Da su vida o la dedica por entero a un fin que cree justo*, la cual recibe un apoyo casi idéntico por parte del lado femenino (144 votos, el 51,79% del total), aunque no ocupe un lugar entre las más votadas. En definitiva, y a diferencia de cuanto ocurría en el estudio precedente, no parece haber aquí grandes diferencias entre hombres y mujeres, más allá de la preferencia —dentro de un número reducido de características compartidas— por una o por otra: las mujeres parecen preferir (con mayor consenso, eso sí) un héroe inteligente frente al héroe imperfecto de los hombres.



Por desgracia, la participación entre aquellos que se identifican como «otro género» es demasiado pequeña (8 personas) como para ofrecer una fuente fiable de datos. Sin embargo, y como puede consultarse en el Apéndice II, entre los seis rasgos más votados por ellos aparecen cuatro de los más votados por hombres y mujeres, en concreto: 29. *A veces se equivoca* (primer lugar), 26. *Justo* (cuarto lugar), 16. *Decidido* (quinto lugar) y 45. *Da su vida o la dedica por entero a un fin que cree justo* (sexto lugar). Por ello puede apuntarse a que también en este grupo se siguen los mismos preceptos que en los otros dos, con predilección también por el héroe imperfecto.

Otra perspectiva para contemplar los rasgos heroicos es la de la edad de los encuestados. En el estudio de González Escribano esto no era posible, pues trabajó con un grupo de estudiantes. Sin embargo, mi intención era contemplar distintos grupos generacionales para ofrecer más medios de comparación. También me interesa comprobar si hay una percepción distinta por edad, si hay variaciones notables entre los distintos grupos. En este estudio he reunido la participación equitativa de dos sectores (de 18 a 30 años, y el otro, de 30 a 50 años), así como un pequeño grupo de mayores de 50. El grupo de menores de 18 es en este caso muy poco numeroso, por lo que ofreceré algunos datos después del análisis principal.

Veamos ahora una comparación entre los dos grupos más numerosos. Como se observa, no existe una variación destacable entre ambos grupos, más bien al contrario: aparecen los mismos rasgos (con ligerísimas variaciones de orden) con un apoyo uniforme y equiparable entre un sector y otro.

| DE 18 A 30 AÑOS (252)  | DE 30 A 50 AÑOS (260)  |
|--|--|
| 29. A veces se equivoca<br>171<br>(67,85%)                                       | 12. Inteligente<br>176<br>(67,69%)   |
| 26. Justo<br>160<br>(63,49%)   | 26. Justo<br>163<br>(62,69%)   |
| 2. Valiente<br>160<br>(63,49%)   | 2. Valiente<br>158<br>(60,76%)   |
| 12. Inteligente<br>154<br>(61,11%)   | 29. A veces se equivoca<br>157<br>(60,38%)                                       |
| 13. Astuto<br>151<br>(59,92%)  | 13. Astuto<br>134<br>(51,53%)  |
| 45. Da su vida o la dedica por entero a un fin que cree justo<br>144<br>(57,14%) | 45. Da su vida o la dedica por entero a un fin que cree justo<br>129<br>(49,61%) |

Tabla 6: Comparativa de los seis rasgos más votados por dos grupos de encuestados: de 18 a 30 años y de 30 a 50 años

Destaca, por ejemplo, la alta presencia de la idea de la justicia (tanto por el rasgo 26 como por el 45; ambos comparten posición en ambos lados de la tabla), si bien existe la misma variación entre quienes piden un héroe inteligente y un héroe imperfecto (rasgos 12 y 29).

Mayor diferencia hay, sin embargo, cuando se añade a esta ecuación el siguiente grupo de edad (tabla 7). Vuelve a repetir podio el héroe inteligente y justo, si bien entra en juego otro rasgo del que hasta ahora no había hablado: el héroe generoso. Pese a la ausencia de esta característica en los primeros puestos de la encuesta actual, se trataba de uno de los rasgos más votados por los hombres en el estudio de González Escribano, en cuya calificación general recibía un apoyo del 47,5% (en el estudio presente, el héroe generoso tiene un apoyo general del 43,89%). ¿Se debe esta alta presencia a que los encuestados mayores de 50 años eran en su mayoría hombres, tal y como sucedía en el estudio precedente? Lo cierto es que no.

| MAYOR DE 50 AÑOS (47)                      |                |
|--|----------------|
| 12. Inteligente                            | 36<br>(76,59%) |
| 26. Justo                                  | 36<br>(76,59%) |
| 17. Generoso                               | 30<br>(63,82%) |
| 2. Valiente                                | 29<br>(61,70%) |
| 44. Lucha por conseguir una sociedad mejor | 27<br>(57,44%) |
| 16. Decidido                               | 26<br>(55,31%) |

Tabla 7: Los seis rasgos heroicos más apoyados por los mayores de 50 años

De hecho, entre los 47 encuestados había un total de 12 hombres (el 25,53%) frente a 35 mujeres (el 74,46%). Sin embargo, el rasgo 17. *Generoso* recibió el apoyo del 66,66% de los hombres (8), mientras que entre las mujeres tuvo una aceptación del 62,85% (22). La variación no es demasiado grande, por lo que podría decirse que se trata de una elección de grupo y que no hay una gran diferencia entre los hombres y mujeres de esta edad, pese a las distinciones que de ello hizo el estudio precedente. Sin olvidar, claro está, que la base sociológica de este grupo de edad es más reducida, y que ello ha de tenerse en cuenta a la hora de extraer conclusiones.

Además del «baile» que pueda haber en la elección de uno u otro rasgo, es en este grupo de edad donde mayor presencia tiene la conciencia de colectividad a través del rasgo 44. *Lucha por conseguir una sociedad mejor*, que en la clasificación general recibe un apoyo del 48,14% (272 votos). Destaca, sobre todo, la ausencia en los primeros puestos del rasgo no canónico 29. *A veces se equivoca*, que recibe un apoyo mucho inferior que en otros casos (21 votos, el 44,68% de los en-

cuestados), y que hace pensar precisamente en esa diferencia generacional de la que hablaba antes.

En cuanto al grupo de edad menos numeroso, el de menores de 18 años (6 encuestados), se produce un empate múltiple en la primera posición entre numerosos rasgos, como 12. *Inteligente*, 17. *Generoso* (segundo grupo donde aparece este rasgo en alta posición) o 16. *Decidido*. El bajo número de encuestados impide extraer alguna conclusión más allá de que entre los más votados están precisamente cuatro de los preferidos por el resto de encuestados (12. *Inteligente*, 16. *Decidido*, 13. *Astuto* y 29. *A veces se equivoca*).

Por último, echemos un rápido vistazo a los datos desde la perspectiva del lugar geográfico donde se realizaron los estudios.

| EDUCADOS EN ESPAÑA (488)  | EDUCADOS FUERA DE LA UE (75)   |
|---|--|
| 12. Inteligente<br>316<br>(64,75%)  | 12. Inteligente<br>54<br>(72%)   |
| 26. Justo<br>315<br>(64,54%)  | 29. A veces se equivoca<br>54<br>(72%)   |
| 2. Valiente<br>303<br>(62,09%)  | 45. Da su vida o la dedica por entero a un fin que cree justo<br>49<br>(65,3%) |
| 29. A veces se equivoca<br>299<br>(61,27%)                                      | 26. Justo<br>47<br>(62,66%)  |
| 13. Astuto<br>265<br>(54,3%)  | 2. Valiente<br>47<br>(62,66%)  |
| 45. Da su vida o la dedica por entero a un fin que cree justo<br>245<br>(50,2%) | 13. Astuto<br>47<br>(62,66%)   |

Tabla 8: Comparativa de los seis rasgos más votados por dos grupos de encuestados: educados en España y educados fuera de la Unión Europea

Como apuntaba en el epígrafe destinado al planteamiento y los objetivos, tener este aspecto en consideración podría mostrar si existe alguna diferencia en el concepto de héroe según la sociedad en que esté imbricada la persona, ya sea por las propias características de esa socie-

dad o por la diferencia, por ejemplo, en el estudio de determinadas obras culturales. Si bien no se han obtenido datos importantes de aquellos educados en Europa, pero fuera de España (solo 2 votos), sí pueden compararse los otros dos grupos. Los rasgos elegidos son los mismos en un grupo y en otro, si bien hay ciertas diferencias en el orden en que aparecen, aunque no se trata de un cambio drástico de aceptación. De hecho, en el grupo de educados fuera de la Unión Europea existe un empate técnico, tanto en los dos primeros rasgos como en los tres últimos, mientras que el consenso entre los educados en España es en las cuatro primeras posiciones. Podría considerarse, entonces, que el concepto de héroe no varía entre unos y otros.

### III. 2. 2. iii. De héroes y heroínas contemporáneos

Como el propio González Escribano, a la hora de analizar los ejemplos propuestos de héroes o heroínas he tenido en cuenta solo a aquellos que acumulaban diez menciones o más; la variedad y cantidad de personalidades propuestas es casi tan diversa y extensa como el número de encuestados. Si bien los datos totales pueden consultarse en el Apéndice II, sí me gustaría rescatar los héroes y heroínas más votados (más de veinte menciones) para un somero análisis antes de profundizar un poco más.

La coincidencia ni siquiera alcanza el 10% entre los encuestados, por lo que extraer cualquier conclusión a partir de estos resultados sería, como poco, osado. Cabe destacar, desde luego, la importancia que estos personajes pueden tener para haber logrado —entre tanta variedad— esta relevancia, aunque sea menor. Bien distinta era la situación en el estudio precedente, donde la mayor coincidencia alcanzó el 40%

de los encuestados con Jesucristo como héroe más mencionado, el cual en nuestro estudio ha recibido un total de 6 menciones, el 1,06%, una diferencia abismal.

| HÉROES Y HEROÍNAS (565) |               |                 |               |
|-------------------------|---------------|-----------------|---------------|
| Kaladin                 | 43<br>(7,61%) | Vin             | 32<br>(5,66%) |
| Aragorn                 | 38<br>(6,72%) | Geralt de Rivia | 28<br>(4,95%) |
| Samsagaz/Samwise        | 34<br>(6,01%) | Batman          | 24<br>(4,24%) |
| Madre                   | 33<br>(5,84%) | Superman        | 22<br>(3,89%) |
| Frodo                   | 32<br>(5,66%) |                 |               |

Tabla 9: Héroes y heroínas propuestos por los encuestados (más de veinte menciones)

Entre los héroes de este estudio y los de aquel apenas hay coincidencia; de la tabla 9, solo uno aparecía también en el estudio precedente: Superman, que entonces quedó empatado con el papa en undécima posición. Además, destaca también el protagonismo de personajes de ficción por encima de personajes históricos o de nuestra realidad; de entre aquellos que recibieron más de diez menciones, solo 11 (de 30) existen fuera de la esfera literaria, frente a lo que sucedía en el estudio precedente, donde 11 de 15 no eran personajes ficticios.

Si bien González Escribano optó por no indagar en esa clasificación en un análisis entre los ejemplos propuestos entre hombres y mujeres, ya que no encontró variación alguna (sí que las encontró entre los distintos grupos ideológicos que contemplaba), en este caso sí se analizará este aspecto, pues sí se observan ciertas desviaciones que creo necesario comentar. Vuelvo a hacer hincapié en la subjetividad de estos datos, así como en su relatividad: creo que no pueden extraerse conclusio-

nes fehacientes con un porcentaje tan bajo de coincidencia, pues no se contemplan otros cientos de ejemplos citados por los encuestados, pero sí pueden apuntarse ciertas tendencias.

| HOMBRES (279)               | MUJERES (278)               |
|-----------------------------|-----------------------------|
| 28 (10,03%) Aragorn         | Madre 21 (7,55%)            |
| 26 (9,31%) Kaladin          | Samsagaz/Samwise 17 (6,11%) |
| 23 (8,24%) Vin              | Kaladin 15 (5,39%)          |
| 22 (7,88%) Frodo            | Wonderwoman 12 (4,31%)      |
| 17 (6,09%) Samsagaz/Samwise | Hermione Granger 12 (4,31%) |
| 17 (6,09%) Geralt de Rivia  | Padre 12 (4,31%)            |
| 14 (5,01%) Batman           | Geralt de Rivia 11 (3,95%)  |
| 14 (5,01%) Superman         | Aragorn 10 (3,59%)          |
| 13 (4,65%) Kelsier          | Batman 10 (3,59%)           |
| 12 (4,30%) Madre            | Marie Curie 10 (3,59%)      |
| 11 (3,94%) Spiderman        | Frodo 10 (3,59%)            |
| 10 (3,58%) Luke Skywalker   | Nelson Mandela 10 (3,59%)   |
| 10 (3,58%) Logen Nuevededos |                             |

Tabla 10: Héroes y heroínas con más de diez menciones: comparativa entre hombres y mujeres

Siguiendo con la distinción realidad/ficción, llama la atención que entre los hombres la inmensa mayoría sean héroes de ficción, frente al único concepto de la realidad que aparece en la parte baja de la lista (el de *Madre*). En el caso de las mujeres, por su parte, son cuatro los héroes o heroínas procedentes de la realidad (*Madre*, *Padre*, *Marie Curie* y *Nelson Mandela*). Hecho destacable también es el propio género de los héroes elegidos: si entre los hombres solo aparece una heroína (de nuevo, la *Madre*), son las propias mujeres quienes citan a heroínas: también la *Madre*, *Wonderwoman*, *Hermione Granger* y *Marie Curie*. Llama la atención que entre los hombres la única heroína sea precisamente la *Madre*; podría plantearse la osada teoría de que para ellos solo su progenitora es merecedora de ser llamada *heroína* frente al resto de mujeres, inferiores en condición. Del mismo y arriesgado modo podría plan-

tearse que, desde su perspectiva, las mujeres creen en la *Madre* como heroína debido tan solo a su capacidad de producir vida como función heroica y principal. Como digo, plantear tales ideas sirve solo como reflexión u opinión más que como un análisis irrefutable de los resultados.

| EDUCADOS EN ESPAÑA (488)    | EDUCADOS FUERA DE LA UE (75) |
|-----------------------------|------------------------------|
| 33 (6,76%) Kaladin          | Kaladin 10 (13,33%)          |
| 33 (6,76%) Aragorn          | Frodo 7 (9,33%)              |
| 30 (6,14%) Samsagaz/Samwise | Aragorn 5 (6,66%)            |
| 30 (6,14%) Madre            | Samsagaz/Samwise 4 (5,33%)   |
| 30 (6,14%) Vin              | Vin 4 (5,33%)                |
| 25 (5,12%) Frodo            | Geralt de Rivia 4 (5,33%)    |
| 23 (4,71%) Geralt de Rivia  | Dalinar 4 (5,33%)            |
| 21 (4,30%) Batman           | Madre 3 (4%)                 |
| 21 (4,30%) Superman         | Batman 3 (4%)                |
| 17 (3,48%) Nelson Mandela   | Kelsier 3 (4%)               |
| 16 (3,27%) Wonderwoman      | Hércules 3 (4%)              |
| 15 (3,07%) Spiderman        | Greta Thunberg 3 (4%)        |

Tabla 11: Héroes y heroínas propuestos por educados en España y educados fuera de la UE con mención variable

En cuanto a la distinción entre el lugar donde cada uno de los encuestados haya sido educado, los datos no arrojan ninguna conclusión clara. Es cierto que hay un cambio en algunos nombres, como puede verse en la tabla 11, pero a mi juicio no existe nada que haga pensar que unos eligen unos héroes distintos a los de los otros. Aparecen nuevos nombres, sobre todo porque he bajado el umbral de coincidencias a un total de tres en la tabla anterior, debido a que los encuestados de este lado eran muchos menos; en caso contrario, la lista habría sido inferior, como podrá comprobarse.

Por último, y como adelantaba unas líneas atrás, podría hablarse del trasvase entre los resultados de los rasgos heroicos elegidos frente a



los héroes citados por los encuestados. Llama poderosamente la atención que dos personajes concretos (*Aragorn* y *Batman*) hayan aparecido con tanta intensidad en esta pregunta, más que nada por la naturaleza de ambos. El primero de ellos —a lo largo de *El señor de los anillos*, de Tolkien— es un rey sin corona, un desharrapado que busca, primero, destruir el Anillo Único y, segundo, retornar al trono de Gondor. El segundo de ellos es un millonario movido por la venganza y el rencor producidos por la muerte de sus padres cuando era solo un niño, un superhéroe de cómic que durante el día gestiona la industria familiar de los Wayne y que durante la noche —o cuando haga falta— se introduce en su segunda identidad para enfrentar a los diversos villanos de Gotham. En definitiva, Aragorn es un *aristócrata*, y Batman, un *rico*; el primero recibió 38 menciones, y el segundo, 24. Y, sin embargo, ambos rasgos son los que precisamente cierran la tabla general de rasgos heroicos: 39. *Aristócrata o de clase social alta*, 3 votos (0,53%) y 34. *Rico*, 2 votos (0,35%). ¿Hay entonces alguna relación entre el héroe o heroína ideal para los encuestados y los ejemplos que ellos mismos plantean? ¿O más bien juega en ambos personajes una dualidad entre lo positivo y lo negativo, lo valorado y lo repudiado..., entre los rasgos tradicionalmente marcados como positivos y aquellos que son distintos?

### III. 2. 2. iv. Conclusiones del estudio. El héroe empático

Si he dejado para el último apartado la pregunta voluntaria, aquella en la que daba la opción a los encuestados de sugerir otros rasgos a la lista original, es porque, en mi opinión, resume en sí misma las conclusiones finales de este estudio. Debo recordar que el objetivo del estudio era encontrar un «cruce de caminos» entre la evolución bibliográfica del

Entonces ¿qué entiende la gente por héroe? Y, al mismo tiempo, ¿qué precisa del concepto del heroísmo?



Ilustración 8: Nube de palabras más frecuentes a partir de las sugerencias de los encuestados como rasgos heroicos adicionales

Según el *Diccionario de la lengua española*, «empatía» tiene dos acepciones: la primera, el «sentimiento de identificación con algo o alguien»; y la segunda, la «capacidad de identificarse con alguien y compartir sus sentimientos». Un héroe capaz de identificarse con aquellos que lo rodean; un héroe capaz de sentir como los demás. Un héroe que pueda ser «persona» —y lo defino ahora a través de las palabras más

mencionadas—, que además tenga ideales, un objetivo, que se rodee de amigos y compañeros, que mantenga bien cerca sus valores, que sea capaz, sincero, honrado, que esté dispuesto a sacrificarse, que sea leal, resiliente, correcto y con sentido del humor; que sea humilde, carismático y noble (los datos completos pueden consultarse en el Apéndice II). En definitiva, un héroe *humano* del que no se solicita una fuerza sobrenatural ni poderes mágicos, sino una característica tan mundana —y a veces tan escasa— como la «capacidad de identificarse con alguien y compartir sus sentimientos». Un héroe que no juzgue, sino que comprenda.

El concepto de héroe parece haber evolucionado con los años (como todos los conceptos abstractos lo hacen en un momento u otro). En el estudio precedente se definió al héroe —a partir de la base sociológica encuestada— como un ser decidido y justo, preocupado por mejorar y luchar por la sociedad, también inteligente y respetuoso con los demás. Cuarenta años después, buscamos sobre todo un héroe inteligente, justo, capaz de equivocarse, valiente, astuto y que dedique su vida a la lucha por lo que considere justo. Se ha deteriorado quizá la idea de proteger a la colectividad por encima de otros rasgos, pese a que cuando ocurren las verdaderas crisis que nos afectan a todos por igual (desde el monarca oculto en su palacio hasta el auxiliar de enfermería que cambia las sábanas de la camilla después de la última defunción), ese momento en que aparecen la verdadera necesidad y el peligro imparable, solo podemos detenerlo entre todos, como sociedad y como colectividad, con la intervención de unos pocos héroes anónimos, individuales, en detrimento de aquellas grandes figuras o autores de grandes hazañas. Tras la comparación entre ambos estudios, podría apuntarse que se busca un

---

héroe más egoísta, menos inclinado al sacrificio por la sociedad. En definitiva, hemos dejado atrás el tiempo analizado por González Escribano, cuando el héroe preferido y más mencionado era Jesucristo (y en cuya lista aparecía incluso el coronel Antonio Tejero). Al contrario, hoy parece prestarse más atención a los héroes de ficción, sin olvidar, por otra parte, a quienes nos dieron la vida: nuestros padres y madres.

A juzgar por los datos expuestos, creo que todavía hoy puede hablarse de héroe. Si González Escribano se marcaba como objetivo discernir entre las categorías de *héroe* y *antihéroe* (si bien en su encuesta solo incluía características meramente heroicas, según el canon), parece posible pensar entonces en que la barrera entre ambas categorías es delgada, y que ambos tipos de rasgos, los que puedan ser entendidos como negativos o como positivos, son compatibles entre sí a la hora de conformar un mismo personaje, un *héroe*.

### III. 3. El héroe oscuro o *grim hero*

#### III. 3. 1. Definición del *héroe oscuro*

Analizar personajes sacados de obras de nuestro tiempo bajo las pautas con que se analizaba a Heracles, Beowulf o el Lazarillo, por ejemplo, sería tarea imposible debido al cambio de naturaleza del héroe. En el género de la fantasía épica, como indica el concepto de héroe contemporáneo del que hablaba en el epígrafe anterior, ha de aceptarse que el personaje, el héroe, pueda reunir una multitud variada y no limitada de valores morales e ideológicos, ya sean estos de carga positiva, negativa o neutra.

Mi intención es la de englobar las particularidades —y también generalidades— que recoge la figura concreta del héroe en el género de la fantasía épica, al que de ahora en adelante me dirigiré como *héroe oscuro* o *grim hero*. La terminología no es baladí, sino que enlaza con la corriente que comentaba unas páginas atrás, la del *grimdark*, en referencia a lo desagradable, lo oscuro. El último sentido de este ambiente es que el héroe en fantasía épica está a gran distancia del héroe clásico en cuanto a los valores que abandera (y a la manera en que lo hace). El arquetípico justiciero que limpia el mundo de criaturas horrendas y peligrosas ahora es vulnerable, lento de reflejos y, en cierto modo, convencenciero.

‘It’s terrible! To let yourself be slashed like this by an ordinary striga. Muscles, tendons — she only just missed your carotid artery! Great Melitele! Geralt, what’s happening to you? How did she get so close to you? What did you want with her? To mount her?’

He didn’t answer, and smiled faintly.

‘Don’t grin like an idiot. [...] There’s nothing funny about it. You’re losing your reflexes, Geralt.’

‘You’re exaggerating.’

‘I’m not exaggerating at all. [...] You shouldn’t have allowed yourself to get wounded, but you did [...]. I warn you, don’t test your strength by fighting an agile opponent during that time.’

‘Thank you for the warning. Perhaps you could give some advice, too: how am I supposed to live in the meantime? Rally a few girls, buy a cart and organize a travelling house of ill-repute?’  
(Sapkowski 34-35)

Geralt de Rivia es un brujo que recorre los reinos del Continente en busca de monstruos (o cualquier tipo de criatura hechizada) para cazarlos y cobrar la recompensa por ello; como le dice a la sacerdotisa Nenneke en el fragmento anterior, ese es su trabajo, su forma de ganarse la vida. Pese a su intento por dedicarse exclusivamente a matar monstruos y cobrar por ello (solo tiene una regla: no mata humanos, no

es un mercenario), en ocasiones debe intervenir de una manera más subjetiva, y su elección lo acerca entonces a la figura de la justicia o del verdadero justiciero que ayuda a los necesitados, como en la ocasión en que debe liberar a Nivellen (convertido en una bestia con cuernos) del hechizo producido por una vampira, Vereena. Más tarde se descubre que este hechizo solo es posible mediante el amor verdadero, y queda en la duda ante el lector si realmente Nivellen estaba hechizado (poseído, Mal) o *hechizado* (enamorado, Bien). Se desdibuja cualquier posibilidad de maniqueísmo, y el conflicto arranca desde la propia esencia de Geralt, el cazador de monstruos que en sí mismo es un mutante producido de manera artificial para tal tarea, otro tipo de monstruo. Por último, el egoísmo del personaje («yo mato para mantenerme yo») se quiebra en el primer volumen y a lo largo de la saga con el personaje de Ciri, su protegida y supuesta heredera.

En Geralt de Rivia destaca uno de los elementos característicos del héroe oscuro en fantasía épica, y es el de la importancia de las armas u objetos que acompañan al héroe, y que ya desde la épica clásica se tenían en consideración:

[...] the hero's weapons, the tools and markers of his grim trade, are almost always there, and they are almost invariably described in full, intricate, nearly obsessive detail. [...] When one reaches for the icon and symbol of the Indo-European Second Function warrior-hero, the sword is central, dominant – and even alive. (Miller 207-209)

Geralt de Rivia porta dos espadas, una de acero para el combate convencional y otra de plata, ideal para dar cuenta de los monstruos a los que se enfrenta, vulnerables a dicho mineral. A veces el arma es un

reflejo de la esencia del mismo personaje, como ocurre en el caso de Jon Nieve, cuya condición de hijo bastardo se refleja en el arma que usa:

The pommel was a hunk of pale stone weighted with lead to balance the long blade. It had been carved into the likeness of a snarling wolf's head, with chips of garnet set into the eyes. [...] The blade itself was a good half foot longer than those Jon was used to [...]. Where Ice was a true two-handed greatsword, this was a hand-and-a-half, sometimes named a "bastard sword." [...] "This is Valyrian steel, my lord," he said wonderingly. (Martin, *Game* 655)

Se da la posibilidad también de que la herramienta principal del héroe no sea un arma, sino un instrumento musical, como el caso de Kvothe en la saga de *El asesino de reyes*, de Rothfuss. Si en el caso de Geralt de Rivia el héroe se gana la vida cazando monstruos y cobrando el rescate por ello, Kvothe recurre a su habilidad innata con el laúd como una de sus principales vías de ingresos para pagar su matrícula en la Universidad y afrontar gastos de la vida diaria. En ocasiones, la narración sitúa la música en el papel central que en la épica suele tener la guerra; en *El nombre del viento*, Kvothe realiza algunas de sus más grandes gestas interpretando difícilísimas canciones de troupe armado con su laúd y su voz.

I let the wave of whisper pass through the crowd. Those who knew the song made soft exclamation to themselves, while those who didn't asked their neighbours what the stir was about.

I raised my hands to the strings and drew their attention back to me. The room stilled, and I began to play.

The music came easily out of me, my lute like a second voice. I flicked my fingers and the lute made a third voice as well. I sang in the proud powerful tones of Savien Traliard, greatest of the Amyr. The audience moved under the music like grass against the wind. I sang as Sir Savien, and I felt the audience begin to love and fear me. [...] I was only dimly aware of the audience now, dimly aware of the sweat on my body. I was so deeply in the mu-

sic that I couldn't have told you where it stopped and my blood began. (Rothfuss 367–368)

La faceta o arquetipo de «guerrero» en el héroe oscuro se ve explorada de diversas maneras en función de la saga a analizar, desde el honorable Eddard Stark de *Canción de hielo y fuego*, que sirve como perfecta representación del héroe clásico debido a rasgos morales como la nobleza, la valentía, la pureza de espíritu e incluso su vínculo con los dioses<sup>64</sup> a través de la sangre Stark, o el sanguinario Logen Nuevededos de *La primera ley*, de Abercrombie, más cercano en sus maneras al bárbaro de Cimmeria. Es reseñable el uso de la cercanía con la épica original de estos personajes para, a veces, su crítica velada por parte del autor, o como recurso metaliterario en cuanto a la caducidad del modelo desde un enfoque social. Al fin y al cabo, los métodos honorables, honrados y leales de Eddard Stark no logran nada en absoluto en la obra contemporánea: rodeado de personajes basados en rasgos antiheroicos (distintos), Ned Stark es decapitado, y sus hijos, lanzados a una guerra brutal de incierto resultado.

En efecto, el héroe oscuro también muere, requisito que para Dean Miller resulta fundamental en la épica clásica<sup>65</sup>. En fantasía épica con-

<sup>64</sup> El vínculo del héroe (marcado o no por rasgos antiheroicos) con personajes divinos o equivalentes, siempre que sean superiores a él en su naturaleza mortal, supone una inyección de la otredad en el mundo mortal, de la fantasía en la realidad, como apunta Dean Miller respecto a la épica clásica: «So far as the mythographer and travel agent Pausanias was concerned, all heroes “as they are called” had two fathers, one human and one divine; in the case of Parnassos Poseidon is the god, Cleopompos is the man, and so on. This is a late convention: for us the hero biographies of Theseus and Herakles show divine parentage in its richest meaning, as an injection of Otherness into the mortal world» (72).

<sup>65</sup> Dice Dean Miller sobre la muerte del héroe: «How to kill a hero? Even if he accepts death, his extraordinary prowess, his exceptional physical qualities and manifest perfections, must make this no easy task. [...] Nevertheless he must and will be killed: it is necessary to his essence, and the epics do not stint in bringing their fated heroes to the “iron sleep,” the “die-cast of Mars,” the “end of war and life” (all citations from the Aeneid alone, another rich repository of well-crafted poetic tropes)» (123).



temporánea, además, pueden encontrarse varios casos en los que el héroe —en caso de que no muera del todo, como el ya mencionado líder de los Stark— roza la muerte para «renacer» de manera figurada, lo que supone un punto de inflexión en la esencia del propio personaje. Es el caso de Monza Murcatto, la heroína de Joe Abercrombie en *La mejor venganza* (2009). Si bien el relato comienza estableciendo la belleza de Murcatto —‘You look especially beautiful this morning, Monza’. She sighed, as if that was an accident» (Abercrombie 12)—, el primer capítulo finaliza con la destrucción —literal— de ese rasgo inicial, una caída al vacío que marcará el transcurso de la novela y de la evolución del propio personaje:

Then she was flying.  
Her torn shirt billowed and flapped against her tingling skin.  
She turned over and over, and the world tumbled around her.  
[...] Twigs snatched, grabbed, lashed at her. A broken branch  
knocked her spinning. Wood cracked and tore around her as she  
plunged down, down, and crashed into the mountainside. Her legs  
splintered under her plummeting weight, her shoulder broke apart  
against firm earth. But rather than dashing her brains out on the  
rocks, she only shattered her jaw against her brother’s bloody  
chest, his mangled body wedged against the base of a tree.  
Which was how Benna Murcatto saved his sister’s life. (34)

Pero si algo es evidente es que el héroe oscuro no es solo guerrero, sino que puede ser también un estratega, un héroe inclinado a esos arquetipos procedentes del rol a los que apuntaba unas páginas atrás, tales como el «hechicero» o el «pícaro». El hibridismo dentro de la figura del héroe con otro arquetipo bien conocido por la teoría literaria es posible, tal y como apunta Scheub:

Odysseus is a trickster: consider the Trojan horse, the experience with Polyphemus, Odysseus’s arrival home in disguise.  
Odysseus is a hero: we hear his heroic story in his own words

(hence the elaborate flashbacks, not told in the third person but as first-person reminiscences by Odysseus). (136)

La figura del embaucador o *trickster* —basada no solo en las fuentes mitológicas, sino también en el propio comportamiento humano<sup>66</sup>—, emplea para sus fines métodos como el disfraz, el engaño o la ilusión, y la bibliografía distingue entre el *trickster* divino y el profano (Scheub 34–35) en función de su naturaleza, pero siempre aparece como una fuerza salvaje: «[...] he is never tamed, never domesticated, although he may appear to be so at times, usually as a part of a sly plan to gain something for himself. [...] The trickster, profane and divine, always represents the combination of chaos and order» (íbid.). Pese a su identificación andrógina, la evolución del *trickster* en la literatura posibilita que el embaucador pueda ser un ente femenino, una mujer.

Now our Trickster narratives and imagery can be embodied in a female, because females are no longer (in western civilization and democratic societies) legally restricted from physical movement. Postmodernity has brought us a dawning consciousness where the cultural body and the physical embodiments of consciousness can exhibit the fluidity that was found in the Trickster of the Winnebago cycle [...], but now the body can be imaged as strong, self-reliant, and female. (Tannen 8)

En definitiva, el embaucador posee un alto componente de ironía, indiferencia, obscenidad e ignominia, si bien nada de eso le impide ser un héroe..., cuyos rasgos puedan ser antiheroicos, negativos o no en

<sup>66</sup> Jung menciona ciertos «rituales» producidos en el seno de la Iglesia en torno al s. X, que desembocaron tiempo después en, según cuenta, «*festum stultorum* (fool's feast). A report from the year 1198 says that at the Feast of the Circumcision in Notre Dame, Paris, "so many abominations and shameful deeds" were committed that the holy place was desecrated "not only by smutty jokes, but even by the shedding of blood." [...] These medieval customs demonstrate the role of the trickster to perfection, and, when they vanished from the precincts of the Church, they appeared again on the profane level of Italian theatricals, as those comic types who, often adorned with enormous ithyphallic emblems, entertained the far from prudish public with ribaldries in true Rabelaisian style» (137–138).

función de la perspectiva del lector. Dentro de la fantasía épica, uno de los mejores exponentes para semejante resumen es Tyrion Lannister. Desde el principio se presenta al Gnomo (*the Imp*) como todo lo opuesto a lo que de un héroe clásico cabría esperar. «*This is what a King should look like*» (Martin, *Game* 51), piensa Jon cuando ve a Jaime Lannister, y de inmediato observa junto a él a Tyrion, su hermano, el enano de piernas torcidas y ojos desiguales que a veces debe justificarse por sus modales poco ortodoxos: «Dwarfs don't have to be tactful. Generations of capering fools in motley have won me the right to dress badly and say any damn thing that comes into my head» (*ibid.* 56).

Tyrion es escurridizo, malhablado, goza de desmesuradas dosis de humor negro, es putero y borracho, pero además es lo bastante inteligente como para sobrevivir a cuantas trampas ha encontrado desde el primer volumen de la saga hasta el último publicado. Escapó de la cárcel de Nido de Águilas gracias a la ambición de su carcelero (y al oro Lannister, que dilapida siempre que puede), y logró que lo declararan inocente —al menos, en libertad— tras un juicio por combate que ganó su mercenario, Bronn, contra todo pronóstico inicial, casi como si Tyrion tuviera la facultad de retrasar su muerte por voluntad propia<sup>67</sup>. El Gnomo se enfrenta a la muerte con éxito en otras ocasiones, como en el Forca Verde del Tridente, donde su padre lo sitúa entre los hombres menos disciplinados como si no le importara deshacerse de él. «We were supposed to be butchered, were we not?» (*ibid.* 692), le pregunta Tyrion tras la batalla. El odio que parece tenerle Tywin a su hijo, las

---

<sup>67</sup> Sobre la relación entre el *trickster* épico clásico y la muerte, Dean Miller señala que «the heroic trickster [...] is often able to defeat or at least delay death for himself or, by significant contrast, to will it, and thus to stand apart from a directed or destined fate» (259).

escabrosas situaciones a las que se enfrenta el personaje y el dolor y humillaciones que sufre a lo largo del relato tienen como consecuencia una más que probable empatía y la simpatía hacia el Gnomo no solo por parte del autor, sino también del propio lector, como suele suceder en numerosos casos de personajes con rasgos antiheroicos<sup>68</sup>.

Pero Tyrion no solo escapa, se emborracha y se ríe en la cara de otros personajes. También es un ávido lector —de donde extrae sus conocimientos— y gobierna Desembarco del Rey —la capital de los Siete Reinos— en calidad de Mano del Rey cuando debe representar a su padre, que está haciendo la guerra a los numerosos enemigos de los Lannister. Para ello debe confrontar a su hermana Cersei —en ese momento regente debido a la minoría de edad del heredero a la corona, Joffrey— y enfrentarse a la multitud de problemas que acucian a la capital: la pérdida de una de sus rehenes, Arya, la segunda hija del ya fallecido Ned Stark; los propios consejeros del rey, entre cuyas virtudes destacan la corrupción o la deslealtad, si no las dos; y más tarde, el asedio por parte de Stannis Baratheon, de cuya victoria se apropia Tywin Lannister pese a que fue el Gnomo quien gestionó la defensa de la ciudad con su ingenioso método de la cadena con que bloqueó el río y el lanzamiento de fuego valyrio, que supusieron la destrucción de la flota enemiga: «*My hirelings betray me, my friends are scourged and shamed, and I lie here rotting*, Tyrion thought. *I thought I won the bloody battle. Is this what triumph tastes like?*» (Martin, *Storm I* 36). En definitiva, el

---

<sup>68</sup> González Escribano señala esta posibilidad como contraposición al pensamiento extendido de que el antihéroe debía ser el *mal* del relato: «Al contrario, sería más exacto decir que los personajes que llamamos *antihéroes* son presentados al lector bajo una perspectiva de franca simpatía por parte del autor, y que el efecto de la lectura suele ser que esa simpatía que el autor muestra hacia el antihéroe se le contagia al lector aún pese a sus prejuicios anteriores» (375–376).

lector es testigo de las gestas heroicas de Tyrion, pese a su comportamiento basado al mismo tiempo en rasgos antiheroicos y otros provenientes de la figura del *trickster*.

Si bien no en el papel central, pueden señalarse otros personajes secundarios que reúnen otros rasgos del *trickster* junto a la capacidad de ejecutar gestas heroicas. Sin ir demasiado lejos, cabe mencionar —dentro de la misma *Canción de hielo y fuego*— a Varys, la Araña, el consejero de los rumores del reino al tanto de cuantos secretos pueda haber a su alrededor. En él se encuentran rasgos tales como la *desconfianza* —«Tyrion did not trust Varys, though there was no denying his value. He knew things, beyond a doubt» (Martin, *Clash* 119), así como la capacidad de ser un *cambiaformas* —cuando visita a Ned Stark en la mazmorra, el disfraz es tan bueno que al prisionero le cuesta reconocerlo— y de tener un *cuerpo fragmentado*, pues es un eunuco. En este sentido, Varys reúne muchas de las características que Helena Bassil-Morozow señala en la figura del *trickster*: «[...] his licentiousness, love of freedom, dislike of all types of boundaries, fragmented/flexible body (symbolizing his transformative powers), propensity to lie and general dislike of truth, lack of stable identity (for instance, having no name or several names) and erratic behaviour» (24). Varys también hace alarde de independencia y *neutralidad*, si bien él mismo informa con vaguedad —¿puede jurarse por algo que ya no se tiene?— que sirve a la corona:

“Tell me, Lord Varys, who do you truly serve?”

Varys smiled thinly. “Why, the realm, my good lord, how ever could you doubt that? I swear it by my lost manhood. I serve the realm, and the realm needs peace.” (Martin, *Clash* 636)

En cambio, en busca de un ejemplo de conducta errática —como señala Bassil-Morozow—, un ejemplo apropiado para ello parece ser Elodin, de la saga *La crónica del asesino de reyes*, de Rothfuss. Elodin es uno de los maestros de la Universidad, el maestro nominador, del que se dice que conoce los nombres verdaderos de muchos elementos. En esta narración, conocer esos nombres verdaderos otorga un grandísimo poder... Del mayor experto en dicha materia se dice, sin embargo, que pasó una temporada en las Gavias —una especie de psiquiátrico—, tras lo que adquirió raras costumbres como andar descalzo (o desnudo) por la Universidad, entre otras ocurrencias. K'vothe, el protagonista, ansía aprender el nombre del viento —que usó una vez sin saber cómo—, el arte de la nominación, pero Elodin no parece muy dispuesto a enseñárselo.

'What do I have to do,' I asked, 'to study naming under you?'

He met my eye calmly, appraising me. 'Jump,' he said. 'Jump off this roof.'

That's when I realized that all this had been a test. Elodin had been taking my measure ever since we met. [...] But he needed more, proof of my dedication. A demonstration. A leap of faith. [...] Still looking him in the eye, I stepped off the edge of the roof.

Elodin's expression was marvelous. I have never seen a man so astonished. [...] He looked down at me. 'Congratulations,' he said. 'That was the stupidest thing I've ever seen.' His expression was a mix of awe and disbelief. 'Ever.'

[...] Before helping me limp to the Medica, Elodin made it clear that anyone stupid enough to jump off a roof was too reckless to be allowed to hold a spoon in his presence, let alone study something as 'profound and volatile' as naming. (Rothfuss 314-315)

En definitiva, el héroe oscuro reúne algunas de las características heredadas de su contrapartida mitológica y tradicional, si bien en él destacan —a veces de manera definitoria— rasgos «distintos», antiheroí-

cos, que pueden estar o no cargados de contenido moral positivo o negativo.

### *III. 3. 2. El carácter del héroe. Rasgos antiheroicos*

Conviene entonces seguir los pasos no solo de cuanto dicen las fuentes bibliográficas y del mencionado experimento social, sino también de lo que se observa en las obras objeto de estudio. La figura del antihéroe no existe; más bien aparecen héroes que pueden estar influidos por rasgos heroicos o antiheroicos. El antihéroe se desprende de una construcción particular del héroe: «A nuestro juicio, el antihéroe, más que una categorización, es una evidencia que brota entre las grietas surgidas tras la fragmentación del héroe de una pieza» (Sosa 55). En su estudio sobre este concepto aplicado a la literatura policiaca contemporánea, Carlos Jesús Sosa Rubio procede a un análisis inductivo de determinados personajes de fuentes literarias (tales como *Memorias del subsuelo*, de Dostoievski, o *Woyzeck*, de Büchner) para detallar una serie de rasgos antiheroicos<sup>69</sup>. En mi caso, y como ya he procedido a la exposición de determinados personajes antiheroicos de la fantasía épica, procederé a continuación a la enumeración de los rasgos que los identifican de tal modo. Algunos coinciden —previa adaptación— con los expuestos por Sosa Rubio; otros, como la inclusión de la naturaleza del *trickster*, se han añadido para una definición más completa. Quiero señalar que, desde mi punto de vista, estos rasgos no son requisito *sine qua non* para la definición absoluta del héroe oscuro; no se trata de que deban aparecer todos ellos (y en los términos que aquí se presentan), sino que se trata de

---

<sup>69</sup> Cfr. Sosa 55-56.

---

unas líneas maestras que pueden servir perfectamente para el esbozo de un boceto lo más aproximado posible a la figura del protagonista de fantasía épica.

I. *Se trata de figuras inadaptadas.* En ocasiones se mueven por el mundo en solitario o son marginados y despreciados por la sociedad, pese a que realizan una función para ella, como Geralt de Rivia, el cazador de monstruos, o Tyrion Lannister en su faceta de mano del rey.

II. Sosa Rubio señala el motivo central, característico de la naturaleza antiheroica, el del «*conflicto como pauta*. [...] La acción del antihéroe pone al descubierto las vergüenzas ético-morales de una sociedad. Sin embargo, él no actúa a sabiendas: sólo se comporta de acuerdo con su código de valores, que no suele ir en concordancia con el del contexto social donde se mueve» (55).

III. *Personajes heroicos y hasta de cierto renombre.* En algunos casos, la fama se presenta como algo negativo para el propio héroe (i. e. K'vothe, que cuenta su historia desde el ostracismo de su taberna y bajo el pseudónimo de Kote; o Monza Murcatto, cuya gloria como líder de las Mil Espadas la lleva a acabar despeñada por una montaña). A veces poseen una naturaleza sobrenatural (la mutación de Geralt de Rivia), que causa que sean conocidos por cuantos los rodean. En otras ocasiones, intervienen —durante la narración y no como algo ya adquirido por el personaje— conceptos más mundanos y tradicionales de la figura heroica, como el aprendizaje, a través de procesos ampliamente estudiados por la bibliografía como el *camino del héroe*, expuesto por Campbell. Por tanto, la habilidad superior no siempre es innata.



IV. *Predomina un escenario de proporciones épicas* que, como se ha visto, obedece de manera mayoritaria a un ambiente bélico o violento, si bien pueden encontrarse excepciones, como las interpretaciones musicales de K'vothe, que suponen una gesta para el personaje y para cuantos lo rodean. También pueden considerarse los triunfos mediante la astucia y la inteligencia como parte de ese escenario épico, lo que lleva al siguiente punto.

V. *Inclusión de rasgos propios del trickster*, como el de la ironía (que Sosa Rubio incluye como rasgo de su personaje antiheroico-policíaco), el humor negro, el subterfugio, la predilección por el disfraz o el engaño para conseguir fines propios relacionados o no con el bien común. La «habilidad con las palabras» aparece desarrollada con más atino en personajes como Tyrion Lannister o K'vothe, lo que incrementa en ellos la importancia del diálogo para la identificación y desarrollo del personaje, así como la percepción que de ellos puedan tener otros personajes, como señala Sosa sobre los personajes en continua creación: «[...] los conocemos gracias a reflexiones, monólogos y corriente de conciencia, visiones de un tercero –sucede con el jefe de Bartleby, por ejemplo– e incluso un diario» (56). En este último caso —el de la reproducción por el héroe de su propia historia—, cabe señalar el caso de K'vothe, encargado de narrar y «desmentir» las mentiras que de él se han contado. Sin embargo, y debido a su reconocido afán por la mentira, cabría analizar (si es que su autor finalmente concluye la saga) hasta qué punto K'vothe ha dicho o no la verdad durante la narración de su vida, hasta qué punto la mentira es central en él como rasgo antiheroico.

---

VI. *Estrecha relación con la muerte*. Además del momento de la muerte del héroe —que, como decía, Miller señala como principal— la muerte actúa como contexto esencial para la comprensión del héroe oscuro: en ocasiones se trata de ese ser inadaptado que debe provocar la muerte para su propia supervivencia, aunque esos seres sean de una naturaleza parecida a la suya (Geralt de Rivia); otras, el héroe —y aquellos ligados a él— sufre la muerte como castigo o lección (Eddard Stark); y en otras, la muerte actúa como elemento definitorio del carácter o contexto del personaje (Monza Murcatto y su caída casi mortal, que la empuja a una venganza desatada; o Tyrion Lannister, cuyo nacimiento supone la muerte de su madre y el odio de su padre, el cual provocaría gran parte de las desgracias que suceden al Gnomo).

VII. *Desengaño, tristeza y apatía*, rasgos de los que habla Sosa Rubio, a los que habría que añadir la *soledad*. Para él, «el mundo real, sin dioses ni monstruos mitológicos, es desbordante» (56). El mundo de fantasía épica no es real, pero, como ya hemos comentado, las características de ese mundo fantástico cada vez están más cerca del real, si bien en él puede haber monstruos mitológicos (carentes del sentido clásico de maravilla) o dioses, muy a menudo ausentes o ajenos a cuanto sucede. Para el héroe oscuro, el desengaño, la tristeza y la apatía son consecuencia del daño que le ha provocado el mundo que habita: la cruel mentira que debió sufrir y que tanto le costó superar a Tyrion realmente no era mentira, sino verdad, lo que incrementa su crueldad; el brutal asesinato de los padres de K'vothe a manos de unos seres llamados Chandrian, a los que la sociedad y el mismo mundo parecen ocultar por terror; la soledad de Geralt de Rivia, arrancado del seno familiar para someterlo a una mutación. Ante esto, la respuesta suele ser la de la venganza, retar-

dada a lo largo del relato, o la de la asimilación y posterior búsqueda de cambio (Geralt y la ley de la sorpresa), lo que lleva de nuevo al conflicto. En definitiva, la *soledad* juega un papel principal «como consecuencia de la incompreensión padecida» (Sosa 56).

### III. 4. Aproximación a los personajes femeninos en fantasía épica

Merece la pena detenerse aquí un instante. Mi interés no es el de segregar los personajes según sean masculinos o femeninos, pues no parece una medida equitativa, justa ni procedente en un estudio académico. Sin embargo, no es desdeñable el interés<sup>70</sup> desde los estudios de género también por los personajes femeninos de la fantasía épica, por lo que conviene no pasarlo por alto si se habla de este aspecto. Quizá el primer ejemplo al que deba recurrirse para acercarse a los personajes femeninos sea Éowyn de Rohan, de Tolkien, y a la escena en la que se enfrenta al poderoso Nâzgul en los Campos del Perennor, frente a Minas Tirith.

‘Come not between the Nazgûl and his prey! Or he will not slay thee in thy turn. He will bear thee away to the houses of lamentation. [...]’ A sword rang as it was drawn. ‘Do what you will; but I will hinder it, if I may.’

[...] Then Merry heard of all sounds in that hour the strangest. It seemed that Dernhelm laughed, and the clear voice was like the ring of steel. ‘But no living man am I! You look upon a woman. Éowyn I am, Éomund’s daughter. You stand between me and my lord and kin. Begone, if you be not deathless! (Tolkien, *Return* 823)

---

<sup>70</sup> El interés de la evolución de lo femenino en estas obras obedece a la manera en que se representa a la mujer, como sostienen López y García, pues para ellos «resulta necesario estudiar y analizar de forma crítica el modo en que la mujer es representada en los medios de comunicación de masas con el fin de denunciar los estereotipos imperantes, reflexionar sobre sus implicaciones y construir una sociedad más igualitaria» (201).

Sin embargo, esta concepción o actuación del personaje —el disfraz o travestismo de la figura femenina en una masculina— puede entenderse de dos maneras que, a mi juicio, muestran las dos vertientes de pensamiento en cuanto a los personajes femeninos en fantasía épica. El primer punto de vista es que ese travestismo supone una cercanía del personaje más a lo masculino que a lo femenino, se trata entonces de «women who feel themselves to be more masculine than feminine» (Halberstam 57). Desde esta perspectiva, entonces, no se analizaría un personaje puramente femenino, sino más bien un constructo a partir del que se critica a la sociedad real, una mujer que realiza actos masculinos, lo que la bibliografía define como masculinidad femenina para representar una masculinidad normativa.

In the fantasy genre, the prevalence of masculine women creates a space in which gendered acts and ideas can be promoted or rejected at a critical distance from the 'real' world. Normative masculinity in fantasy texts often materialises through clothing such as armour, short or shoulder-length hair, the capacity for violence, ownership and proficiency with weapons, and mastery of the self and others. (Evans 15)

Pese a ello, resulta difícil pensar —no solo desde la posición de quien escribe estas palabras, sino también desde el plano bibliográfico<sup>71</sup>— que el rol para el que están destinadas las mujeres en los universos de fantasía épica sea el de «disfrazarse» de hombres solo como crítica social, o que la capacidad de violencia, propiedad y habilidad con las armas sean terreno exclusivo del hombre *en la actualidad*. El arquetipo

---

<sup>71</sup> En la obra que le valió en 2015 el premio *Ælfwine* por la Sociedad Tolkien Española, Ana María Marino carga contra las acusaciones de misoginia, patriarcalismo e inclusión de roles de género que durante tiempo se vertieron sobre la obra del padre de la Tierra Media. De manera previa al análisis de los personajes femeninos que aparecen en *El Silmarillion* y *El señor de los anillos*, Marino nos recuerda que «todas las [mujeres] que aparecen lo hacen con una gran importancia para el desarrollo de la trama» (4).

del guerrero salvaje —i. e. el Conan de Howard, sin necesidad de remontarse muy atrás— está lejos de la concepción actual del héroe en fantasía épica, como ya se ha visto, pues el héroe oscuro no tiene como requisito *sine qua non* ser hombre o mujer. Es cierto que ese «travestismo» aparece en el momento en que la mujer debe disfrazarse de hombre para lograr algo que de lo contrario se le negaría —dentro del universo construido por el autor—, y no solo ocurre con Éowyn, quien ante Merry aparece en la escena que acabo de citar como «maiden of the Rohirrim, child of kings, slender but as a steel-blade, fair yet terrible» (Tolkien, *Return* 823), sino también con Brienne de Tarth, de *CanCIÓN de hielo y fuego*.

La saga de Martin contiene una enorme cantidad de personajes y, entre ellos, también los hay femeninos, a los que con ardua dificultad podrá tacharse de planos, simples o figurativos<sup>72</sup>. El caso de Brienne supone el caso de una muchacha que pelea, en efecto, que lo hace con una armadura y una espada como los caballeros de la sociedad pseudo-medieval que habita, y cuyo tamaño y aspecto físico la alejan del arquetipo de «dama» que representan otros personajes, como Sansa Stark. Brienne pelea con fiereza para defender al rey Renly, del que se rumorea que está enamorada, lo que quizá funciona como un enlace entre esa supuesta «masculinidad» (las armas) y una feminidad más canónica (la del amor). Pero después sirve a lady Catelyn, ante quien realiza otro juramento de lealtad. Es por ello que debe escoltar hasta Desembarco del Rey al Matarreyes, Jaime Lannister, y protegerlo con su vida si es

---

<sup>72</sup> Las mujeres de Poniente merecen una especial atención por parte de los estudios narrativos y de género, donde por lo general se dice de ellas que «are not run-of-the-mill fantasy women, but rather complex, multi-faceted, intriguing, and highly engaging characters» (Gjelsvik y Schubart 2).

necesario. Lannister la insulta de manera continua, la llama «moza», la ofende con comentarios sobre su físico y su sexualidad, e incluso le dice que a ella le gustaría ser un hombre. Brienne presenta cierta oposición al arquetipo de «dama», si bien se intuye que se trata de una oposición frontal a la indefensión de las damas, la cual sustituye con las armas, aunque el destino fatal sea el mismo<sup>73</sup>. Por otra parte, la cercanía de Brienne a «lo que deben hacer las damas» (representado por el personaje de Sansa, como decía) es más que palpable en otras situaciones<sup>74</sup>.

El análisis de cada personaje —femenino o masculino— arrojará resultados diferentes, si bien es constatable la alta presencia de personajes femeninos, de heroínas, no solo en la literatura, sino también en el cine. Pese a ello, algunos estudios feministas del siglo XX —y también de época posterior— situaron estos papeles protagonistas como «mujeres disfrazadas de hombres», lo que parecía señalar el hecho de que las mujeres debían ser ajenas al poder de que hacían gala en tales representaciones. Más adelante, por fortuna,

many contemporary feminists have begun to challenge the underlying assumptions of the earlier feminist theory that women are powerless, cultural dopes. Recent feminist work has even gone so far as to find subversive and empowering aspects in women's use of cosmetic surgery and makeup. (Brown 21)

---

<sup>73</sup> En Aguasdulces, durante la espera de su hijo Robb, lady Catelyn conversa con Brienne. «Fighting is better than this waiting,' Brienne said. 'You don't feel so helpless when you fight. You have a sword and a horse, sometimes an axe. When you're armored it's hard for anyone to hurt you.' 'Knights die in battle,' Catelyn reminded her. Brienne looked at her with those blue and beautiful eyes. 'As ladies die in childbed. No one sings songs about *them*.'» (Martin, *Clash* 589).

<sup>74</sup> Más adelante, durante la misma espera del caso anterior, Catelyn asiste a una cena con la guarnición para proporcionarles valor ante el posible ataque de lord Tywin contra Aguasdulces. Brienne la acompaña. «There was always a singer at Evenfall Hall when I was a girl,' Brienne said quietly. 'I learned all the songs by heart.' 'Sansa did the same, though few singers ever cared to make the long journey north to Winterfell'» (Martin, *Clash* 596).

Así, desde esta nueva perspectiva, ya no se entiende que las mujeres, cuando se encuentran en situaciones de poder, ejecutan acciones y comportamientos masculinos —como si el poder, la violencia o las armas fuesen parcela exclusiva del hombre—, sino que se concibe a la mujer en situación de poder como capaz de todas esas acciones por sí misma, no como reflejo o imitación del arquetipo masculino. Desde esta perspectiva surge, por ejemplo, el análisis de los personajes de Tolkien, Lewis y Rowling por parte de Laura Măcineanu, para quien los personajes femeninos «have a powerful presence and exercise a strong influence on other characters in the novels, often unexpectedly taking the lead and determining the course of action» (68–69). Por ejemplo, Galadriel (ella es la más poderosa y sabia, pese a que gobierna en igualdad de condiciones con su marido, Celeborn), Lily Potter (que concede la protección que será crucial para su hijo, Harry), así como «most of the female characters who travel to Lewis' Narnia [that] may be seen as embodiments of the Female Warrior archetype» (76).

### III. 5. Conclusiones

No puede analizarse a los personajes de una obra literaria sin entender que ese análisis ha de contener partes de la tradición; no puede olvidarse que, como si fueran individuos con conciencia propia, los personajes tienen su pasado, una herencia que han recibido a través del tiempo gracias a la concepción que de ellos se ha tenido de generación en generación. Por eso cuando hoy se pregunta por el «héroe» hay algunos que mencionan a Hércules mientras que a otros se les viene a la mente Ironman: porque el héroe conserva su inmortalidad en el pen-

samiento de cuantos lo imaginan no como un nombre propio, sino como un concepto mutable y variable.

La propuesta de análisis que he planteado se basa en dos pilares que, a mi juicio, son fundamentales. Por un lado, la faceta más técnica de aquellos que habitan en la novela, desde su nombre y descripción formal hasta la manera en que hablan, en que se relacionan unos con otros, en cuál es la meta que persiguen. Para ello se han recuperado los conceptos de *actante* y todos aquellos necesarios para establecer relaciones entre sí (*sujeto, objeto, destinador...*), con la inclusión, además, de la estructura bímembre del *antisujeto*, que permite un análisis diferente de las relaciones entre determinados personajes. El *antisujeto*, además, proporciona la capacidad esquemática de presentar posibles desdoblamientos o comparaciones a través de la forma en que un personaje y otro se relacionan, sin importar lo diferentes que estos puedan parecer en un primer acercamiento (no puede olvidarse el ejemplo de Frodo y Gollum, que hasta llegan a intercambiarse los roles de adyuvante y traidor en determinados momentos de la obra). Es además, a mi juicio, un modo de mostrar los deseos ocultos de un personaje, la parte contraria a lo que busca, el «qué pasaría si...». ¿Qué pasaría si Frodo hubiera sucumbido al poder del Anillo Único? La respuesta: Gollum. ¿Qué pasaría si Gollum hubiera recibido el mismo consejo y apoyo que recibió Frodo por parte de quienes sí conocían la existencia del Anillo Único? La respuesta: *Hobbit*, Frodo, porque habría conservado su naturaleza original. Estas y otras muchas cuestiones son las que creo que permite el análisis del *antisujeto*.



A través de una identidad forjada a través de cientos de miles de obras culturales —de las que se desprenden, como vehículos de transporte, los llamados arquetipos—, destaca sobre todo la figura del *héroe*, que aquí se ha analizado desde diversas perspectivas: desde los cánones tradicionales que planteaba la bibliografía, desde un experimento social realizado hace cuarenta años y desde otro más actual realizado para la ocasión. En un mundo en continuo cambio como el nuestro, merecía la pena conocer, a mi juicio, si un concepto tan abstracto como el de *héroe* permanecía inmutable a lo largo del tiempo o si sufría variaciones. Y en efecto, sí que las ha sufrido. Sin embargo, creo que se trata de matices, que la figura del *héroe* permanece incorruptible como aquel individuo (sin que importe su género) que participa en una historia. Pero como todas las historias son distintas entre sí —aunque puedan compartir temas o escenarios—, los *héroes* también lo son..., si bien también siguen algunas líneas generales. Gracias a este experimento social, sin embargo, se ha podido señalar la aceptación —no en todos los sentidos— de rasgos distintos a los que de manera general pueden considerarse en un *héroe*. Ya he hablado del *héroe* imperfecto, pero inteligente; del *héroe* valiente, justo y astuto, pero también irónico y, en menor medida, que sufre por algún motivo. Del *héroe* empático y humano tampoco puedo olvidarme aquí.

Es este *héroe* —con algunos matices— el que pervive en la fantasía épica. Precisamente en este género, heredero de la mitología clásica, se encuentran *héroes* que no son más que un reducto de los modelos canónicos, que, desprendidos del vínculo de lo divino, se ven azotados por la realidad de un mundo violento, agresivo, mortal, donde deben realizar también grandes hazañas, pero sin esa superioridad que en la

---

tradición tenían. Unos se ganan la vida cazando monstruos que amenazan a la sociedad, pese a que esa misma sociedad los estigmatiza, los margina, y además deben convivir con su propia naturaleza monstruosa. Otros se mueven por la venganza y a veces pecan de egolatría y orgullo. Otros deben renacer de sus propias cenizas después de caer por una montaña para eliminar a su enemigo. Y otros, como «marionetas guiadas por las cuerdas de quienes llegaron antes que ellos» —palabras que citaba al principio de este capítulo, pronunciadas por quien representa este ejemplo—, anadean en un mar de mentiras y crueldad, borrachos de vino, pero capaces de defender una ciudad y a todos cuantos viven en su interior. Entre estos héroes también puede haber mujeres, desde luego; mujeres poderosas e implacables que, a mi juicio, no actúan bajo las directrices de su contrapartida masculina, sino que lo hacen guiadas por su propia naturaleza, pese a que a veces el mundo que habitan esté dominado por los hombres.

Y es precisamente ese el siguiente sendero por recorrer: el espacio narrativo, el mundo de fantasía épica, donde se prestará una especial atención a las relaciones —necesarias y esenciales, como mencionaba en otro capítulo— que entre ambos elementos narrativos puedan existir.

## De bosques encantados, ciudades blancas y templos sagrados

- ANÁLISIS GLOBAL DEL ESPACIO NARRATIVO. ANÁLISIS ESTRATIFICADO DEL ESPACIO NARRATIVO: TOPOGRÁFICO, CRONOTÓPICO Y TEXTUAL •

*El mundo ha sido creado para ser recreado.*

Georges Duhamel (1884-1966)

**S**i bien el arte de la alfarería parecería muy alejado del objeto de estudio de esta tesis, lo cierto es que ambas áreas —para posible desconcierto de quien lea estas palabras— son más similares de lo que podría parecer a simple vista. No se habla aquí del tipo de arena necesaria para el jarrón que adornará nuestra sala de estar —si más arcillosa o menos—, tampoco de la forma en que han de ahuecarse las manos para dar forma al objeto con suavidad, sin partir las paredes ni arrugarlas como una colcha vieja. Tampoco se menciona en estas páginas —aunque se entrevé— la paciencia necesaria para sentarse frente al torno, estirar las manos y dejar que el barro gire, que crezca y se eleve hasta adquirir la forma de lo que el artesano desea. Sin embargo, el artesano no crea de la nada. El artesano tiene una idea en mente; quizá aquel jarrón que lo asombró en su visita al museo del mes anterior, o quizá fue ese recipiente que sus amigos adquirieron por Internet y que tanto lo desconcierta y maravilla a par-

tes iguales. El caso es que quiere imitarlo. Y para imitarlo debe conocer cada una de sus partes.

Puede que el lector de estas palabras piense que el párrafo anterior no tiene cabida en una tesis doctoral. No pienso igual. Cuando el escritor de fantasía épica —de cualquier género, quizá, pero de fantasía épica, sobre todo— se sienta frente a la página en blanco, ya sea física o virtual, debe *recrear* un mundo para los personajes que en su mente se mueven, hablan y se relacionan entre sí. Necesita un lugar donde ellos puedan desenvolverse y crecer, un lugar que en este género se alimenta de factores *que no existen* al otro lado de la ventana. Y ese lugar, por lo general, no puede crecer a partir de una enajenación, sino que se recurre a la observación. Si, como se plasmaba en páginas anteriores, la búsqueda de realismo y verosimilitud es tal que hasta el concepto de héroe clásico se ha visto alterado, lo esperable es que el mundo donde residen esos *héroes oscuros* reciba un tratamiento similar. Que el lugar donde se mueven sea tan realista como las historias que los caracterizan: esa es la premisa inicial con la que comienzo este análisis del espacio narrativo y la búsqueda de características concretas del mundo imaginado de fantasía épica y de la implicación del mito en él.

Para el análisis del espacio narrativo dividiré mis esfuerzos en dos vertientes: la primera, una global y general, con la idea en mente de que no se analizan novelas de corta extensión, sino sagas que en la mayoría de las ocasiones superan el millar de páginas; y la segunda, más concreta y pormenorizada, que permita un análisis más exhaustivo de cuanto contienen esas obras tan extensas. En este segundo caso emplearé como base el análisis espacial por niveles que desarrollé en mi trabajo de fin

de grado, si bien incluiré en él un par de ajustes justificados por nuevos aportes teóricos.

## **IV. 1. Análisis global del mundo imaginario. Hacia una estratificación del espacio narrati- vo**

### *IV. 1. 1. Una aproximación al análisis global. Mapas espaciales*

Resulta insoslayable la importancia del espacio narrativo en cualquier acercamiento a la obra narrativa con la intención de analizarla, y, como apunta Mülheim, en este análisis no pueden despreciarse dos elementos fundamentales: la trama y el tiempo<sup>75</sup>. Además, ha de tenerse en cuenta que el espacio narrativo, más allá de su función como escenario o lugar en que se encuadran los elementos de una novela<sup>76</sup>, recibe su relevancia también desde una perspectiva puramente vital. Así, debe tenerse en cuenta que la aprehensión del espacio se produce mediante los sentidos:

If space were constructed by vision alone we might suspect that literary space is defined by what Northrop Frye calls "opsis", "the spectacular or visible aspect of drama; the ideally visible of pictorial aspect of other literature". But we also construct space through other senses, such as touch, and embody this dimension in the implicitly tactile metaphor of a "text" (literally, that which is

---

<sup>75</sup> En este sentido, Martin Mülheim especifica este enlace con la siguiente advertencia: «If narrative is by definition concerned with the succession of events and thus with time, and if time is intricately bound up with space, then it is inappropriate to analyze narratives without attending to the construction and function of space» (26).

<sup>76</sup> Otras definiciones apuntan a su complejidad y a una característica, a mi juicio, esencial, como la conexión entre sus elementos. «Space as it appears in the narrative is a very complex pattern, and only a small part of its existence in the text is based on direct description. It is usually a combination of various kinds and levels of reconstruction» (Zoran 313).

---

woven; web, texture), hardly a casual metaphor for the reader of braille. (Mitchell 547)

Más en concreto, esa percepción del espacio, como señala Dannenberg, supone uno de los primeros pasos «orientacionales» que debe realizar cualquier humano. Desde mi punto de vista, la importancia de esta perspectiva radica en el uso que se le da a ese conocimiento adquirido del espacio que nos rodea: «[...] to make sense of or metaphorically “map” other experiences» (65). Me detendré aquí brevemente, pues ya me he referido anteriormente a la referencialidad del espacio y a la construcción del mundo imaginario (cfr. Capítulo II), para hacer dos breves apuntes. En primer lugar, esa posibilidad metafórica que plantea Dannenberg solo es posible si se tiene en cuenta, una vez más, la teoría de los mundos posibles de Doležel. Establecida esa base, la posibilidad de *mapear* una realidad alternativa supone el primer paso hacia un análisis global del espacio narrativo en la obra literaria.

A la hora de centrar el punto de vista en la fantasía épica, los mapas no son ajenos en absoluto a este género. Su presencia en él supone un soporte especial a la hora de configurar un mundo inexistente, cuyos referentes no aparecen más que de forma abstracta en el mundo real y cuyas fronteras físicas debe *imaginar* el lector desprendido de sus sentidos de tacto y vista. En palabras de Ekman, los mapas extienden el texto, mas ha de tenerse en cuenta que estos mapas no tienen por qué referirse a ningún objeto mencionado en las obras de la novela: «Instead, they and the text both refer to the fictional world or to a part of it—that is, to the story’s setting» (21).

Grosso modo, podría decirse que los mapas proporcionan un contexto físico —si se quiere, geográfico— sobre el que el lector puede si-

tuar personajes y acontecimientos en una línea temporal concreta, ya sea continua o discontinua. En ocasiones, la confección de un mapa resulta central y esencial, como apunta Tally: «In works of fiction, in which the imaginative faculty is perhaps most strongly connected to the verbal and descriptive, this mapmaking project becomes central to the aims and the effects of the narrative» (1). Dentro de esa faceta central a la que hago referencia, también ha de tenerse en cuenta que el mapa aporta la objetividad de la que el texto —por lo general, y a veces de manera intencionada— carece. En ocasiones quien conduce la obra es un narrador parapetado en el punto de vista de algún personaje, cuyos juicios subjetivos podrían contaminar la visión de un determinado espacio o lugar. En esta dirección apuntan también Ryan *et alii* cuando dicen: «Maps, because they represent a vertical, disembodied perspective—what philosopher Thomas Nagel has called a “view from nowhere”—are not well suited to express a subject’s lived experience in an environment» (45).

Por tanto, el mapa aporta la descripción objetiva y *autoritaria* de la que podría carecer incluso un narrador omnisciente, en tanto que el autor del mapa no ocupa ningún lugar en el interior de la obra, entendido este documento como un aporte paratextual. ¿Por qué me refiero a la descripción que proporciona el mapa como *autoritaria*? El autor del mapa —que no siempre es el autor de la obra<sup>77</sup>— proporciona un documento que refuerza el pacto narrativo (*secondary belief*) y la sensación

---

<sup>77</sup> En estadios iniciales del género, la creación del mapa podía entenderse como un soporte solo para el autor durante la tarea de escritura, «to monitor the act of creation and ensure the spatial consistency of the storyworld. Such maps are particularly useful when authors are not just creating individual narratives but rather large imaginary worlds that contain numerous stories» (Ryan et al. 60).

de verosimilitud, de los que hablaba también en páginas anteriores. Por último, además, el mapa aporta cohesión: «In addition to this fake claim of truth, which extends to the reader an invitation to make-believe, the maps also make a genuine truth claim for the text as a whole» (52).

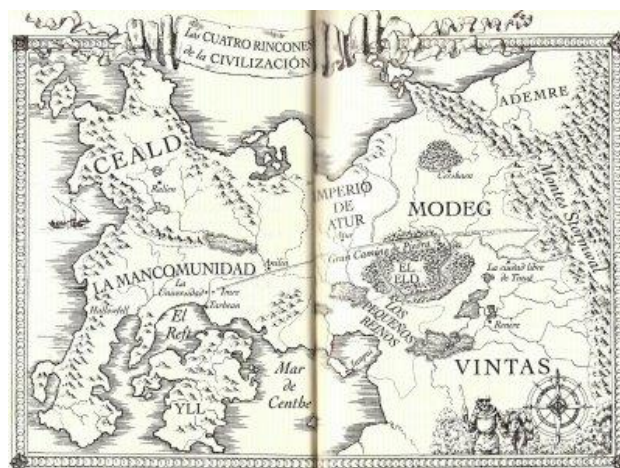


Ilustración 9: Mapa incluido al inicio de la edición española de *El nombre del viento* (Rothfuss n. pag.)

En otras ocasiones, la confección de mapas abandona el plano paratextual para residir en el plano crítico, donde pueden realizarse lo que Marie Laure Ryan denomina *mapas cognitivos*, «a mental model of spatial relations» (215). Estos mapas pueden ser un método excelente para el análisis global del espacio narrativo, como ejemplificaré a continuación, sobre todo si se tienen en cuenta propuestas como las de Martin Mülheim, que plantea un análisis basado en:

- a) the relationship between the places depicted in a text (similarities, contrasts, borderlines); b) the way these places are described and perceived by the narrator(s) and/or character(s); c) the semantic value of these places within culture (i.e. independently of the specific text). (27)

En mi opinión, lo que resulta verdaderamente interesante de esta propuesta a la hora de aplicarla a un análisis global del espacio narrativo



en fantasía épica es el punto C, ya que en este caso supondría un análisis doble: primero, el valor semántico de determinado lugar respecto a la cultura del mundo real, y segundo, el valor semántico de ese lugar respecto a la cultura del mundo imaginado. El primer caso, por tanto, obedecería a un análisis más técnico en búsqueda de un referente para, por ejemplo, realizar una comparación en búsqueda de «perceived ambiguities, discrepancies or outright contradictions in the diegesis» (Schilling 215), mientras que el segundo buscaría la reflexión respecto del mundo imaginario construido *ad hoc* por la novela de fantasía épica.

En definitiva, mediante la técnica del mapeo o *mapping* se cumplirían tres objetivos:

«Mapping situates: charting an entity places it in a specific location with relation to other entities. Mapping fixes: charting an entity serves the function of anchoring it among other anchored entities. Mapping duplicates: charting an entity creates a representational copy thereof». (Trauvitch 200)

A continuación, plantearé los principios que servirán como cimiento para este análisis, así como algunos ejemplos generales.

#### *IV. 1. 2. Análisis global del espacio narrativo en fantasía épica*

La realización de un análisis del espacio narrativo supondrá, como apuntan Ekman y Taylor, una modificación de ese espacio narrativo analizado, en tanto que el crítico,

as critic, also brings to the building of a world a familiarity with other worlds in terms of structures and tropes, clichés and traditions. [...] The interpreted world is, in some qualitative way, a different world than the world in the text: it has had an extra layer of interpretation added to it. (10)

Por tanto, ha de tenerse siempre presente que el «mundo interpretado» gozará de una subjetividad aplicada que no tiene por qué poseer el «mundo analizado» y, pese a las semejanzas, existirán diferencias entre ambos, así como el «mundo interpretado» que aquí aparezca y el «mundo interpretado» al que pueda llegar otro crítico o teórico.

Tras ese apunte preliminar, trataré de enfocar cuál será la intencionalidad de este análisis. Se trata de una perspectiva amplia, si bien lo que aquí se plantea es la importancia que el análisis global del espacio narrativo supone, en tanto que —en mi opinión— aporta un punto de vista cenital que permitirá estudiar, por un lado, las relaciones que pueda haber entre elementos espaciales, así como aquellas entre estos y el resto de elementos narrativos de la obra. No cabe duda de que estas relaciones podrán ser variadas, tanto como las que existen entre los propios elementos espaciales de nuestro mundo real. Entre estas últimas, Johnson señala los «caminos».

Our lives are filled with paths that connect up our spatial world. There is a path from your bed to the bathroom [...], from San Francisco to Los Angeles, from the Earth to the Moon. Some of these paths involve the actual physical surface that you transverse, such as the path from your house to the store. (113)

Siguiendo ese planteamiento, y desde el punto de vista subjetivo de quien realiza la acción —la persona/personaje que recorre el camino—, el espacio solo existe a través de una relación de movimiento y espacio: primero existe el espacio en el que me encuentro, y cuando busco otro destino, existe la porción de espacio que atravieso para llegar a ese otro destino, que empieza a existir cuando estoy en él. En este sentido, la relación establecida define el espacio de este ejemplo en tres tipos: el espacio inicial o punto de partida, el espacio que atravieso y el

espacio final o destino del viaje. Desde una perspectiva más geocéntrica, podría decirse también que la conexión existente entre determinados elementos espaciales es la que permite la aparición de otros elementos en él, como los personajes. Sobre la interrelación entre elementos espaciales, Johnson apunta a los «enlaces»: «Two or more objects are similar because they share some feature or features. Those shared features are their cognitive links in our understanding» (118–119).

Puede entenderse entonces ese espacio narrativo global como una red de elementos conectados entre sí, en los que puede actuar, como señalan Ekman y Taylor, la «interacción dinámica» (*dynamic interplay*), según la cual «the smallest utterance can contribute to the world, and can be analysed for its contribution» (14). Esta red de elementos supone, además, que en función de las relaciones que existan en su interior podrá verse modificada la forma en que se entiendan el resto de elementos narrativos de la obra. El espacio ocupa, de nuevo, un papel central y esencial en el análisis narrativo.

Este enfoque basado en el papel protagonista del espacio y en sus relaciones (internas y externas) recibe influencia de las premisas del geocriticismo establecidas por Westphal a finales del siglo XX, y cuyo análisis geocéntrico permite esbozar «a common space, born from and touching upon different points of view. Also, we come closer to the essential identity of the referenced space» (Westphal 114). Sin embargo, me gustaría matizar el modo en que habrían de aplicarse en fantasía épica estas ventajas que apuntaba el teórico francés. En primer lugar, la búsqueda de un «espacio común» a través de múltiples puntos de vista es solo posible a través de un análisis global del espacio narrativo. ¿Por

qué? Parece factible definir el elemento espacial «París» a través de un determinado conjunto de obras del género realista. Sin embargo, a la hora de definir el elemento espacial «Minas Tirith», no puede acudirse más que a una obra (*El señor de los anillos*) o a una obra «hermanada», del mismo autor y relacionada con ese espacio narrativo de algún modo<sup>78</sup>. En segundo lugar, si Westphal hablaba de aproximarse al espacio referenciado, en fantasía épica esto tampoco parece del todo posible, pues «Minas Tirith» no existe más que en la Tierra Media. Sí podrían buscarse referentes posibles que concuerden con la imagen plasmada a través de los elementos que componen Minas Tirith (y cumpliendo con los requisitos que acabo de plantear), aunque esto ahondaría en la premisa que planteé al principio: el «mundo interpretado» gozaría de una mayor subjetividad.

¿Qué puede aportar entonces el geocriticismo en el análisis de la fantasía épica? El propio Westphal ya apuntaba a la posibilidad de un análisis más general y abstracto.

[...] certain thematic entities, even those without explicit toponymic referents, can enter the jurisdiction of the geocritic; for example, one could examine “the desert” of “the archipelago” without limiting oneself to a particular *named* desert or archipelago. Such analysis would necessarily be abstract, taking a more general turn. (118–119)

---

<sup>78</sup> En este sentido, resultaría interesante trabajar en las posibilidades del análisis de un elemento espacial a través de obras derivadas de la principal; con ello me refiero a los denominados *fanfics* o aquellos relatos creados por los lectores de determinada obra literaria. En este caso jugarían un papel crucial los dos métodos que los lectores emplean de modo inconsciente para la creación del mundo literario: «The readers carry out a hermeneutical construction of a world by adding pieces (elements) to a structure already in place, evaluating the pieces in light of what is known about the world so far, and, conversely, evaluating the whole world in light of new pieces» (Ekman y Taylor 10).

Entonces, si no puede analizarse «Minas Tirith» a través del modo en que la reflejan un conjunto de obras, sí puede analizarse — recordemos, de un modo más general y abstracto— a través de categorías abiertas: «ciudad», «capital», «fortaleza»... En este caso, habría de actuarse con cautela para que el elemento analizado no perdiera su «personalidad», pues habrían de fijarse —junto a esos elementos generales— aquellos que le otorgan personalidad y que lo definen como un elemento concreto. El objetivo de este análisis general, en definitiva, habría de ser el de obtener esquemas generales pero precisos sobre el modo en que se plantea un determinado espacio en el conjunto de obras, que en este caso serían de fantasía épica. El foco estaría entonces en el significado que poseen esos espacios, como apuntan Ryan *et alii*.

[...] geocriticism does not have to limit itself to the traces of real places on the literary and narrative imagination; it could just as well focus on generic places or landscape types [...]. A concrete example of what geocriticism could be is the study of how stories, or corpora of stories, infuse physical space with symbolic meaning. (209–210)

Por último, y antes de plantear un breve ejemplo de análisis global, planteo en la tabla que sigue a continuación unas líneas fundamentales que, en consonancia con las expuestas por Stefan Ekman y Audrey Isabel Taylor, permitirán esbozar el comportamiento de un elemento del espacio en ese análisis global. Las relaciones entre elementos espaciales pueden obedecer una naturaleza temporal, en tanto que el enlace entre ellos puede establecerse desde un *momento pretérito* respecto del momento de la narración: un acontecimiento importante, una conquista del lugar, una campaña militar, la fundación de determinada ciudad, el parentesco entre determinadas urbes por una tradición o costumbre...

| ANÁLISIS GLOBAL DEL MUNDO FICTICIO A TRAVÉS DE ELEMENTOS ESPACIALES  |  |  |
|--|--|--|
| ¿Qué hace un elemento determinado?   | ¿Cómo lo hace?   | ¿Qué consecuencias provoca?  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>· <i>Enclave</i>. Un elemento espacial se encuentra dentro de una red general o concreta de otros elementos. Esto puede modificar su naturaleza.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>· <i>Comportamiento espacio-narrativo</i>. Entran en consideración la manera en que aparece ese elemento y también el modo en que otros elementos espaciales actúan con él.</li> <li>· <i>Comportamiento literario</i>. Añado la posibilidad de que existan implicaciones de este elemento en la cultura interna del mundo ficticio, como se apuntaba en los principios teóricos anteriores.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>· <i>Interpretación</i>. Análisis más subjetivo en el que entran en juego aspectos como la forma general del mundo ficticio y cómo contribuye determinado elemento a su configuración final. También ha de tenerse en cuenta el modo en que otros elementos no espaciales (como los personajes o la trama) interactúan con ese elemento.</li> </ul> |

Tabla 12: Análisis global del mundo ficticio a través de elementos espaciales. Basado en los principios teóricos expuestos en Ekman y Taylor (12)

#### IV. 1. 3. Un análisis global. La Tierra Media frente a Poniente

Mi intención con este apartado no es la de realizar un análisis concienzudo y pormenorizado de cada característica y elemento espacial de las obras objeto de estudio, sino la de esbozar las posibilidades que ofrecen en fantasía épica cuantos principios teóricos he expuesto en el apartado anterior. Servirán para ello la Tierra Media (espacio o *setting* de *El señor de los anillos* y sus obras derivadas) y Poniente (espacio o *setting* de *Canción de hielo y fuego* y sus obras derivadas). He escogido dos casos para componer un análisis comparado como una posibilidad más de estudio, si bien dicho análisis podría realizarse de la forma más adecuada para el caso concreto.

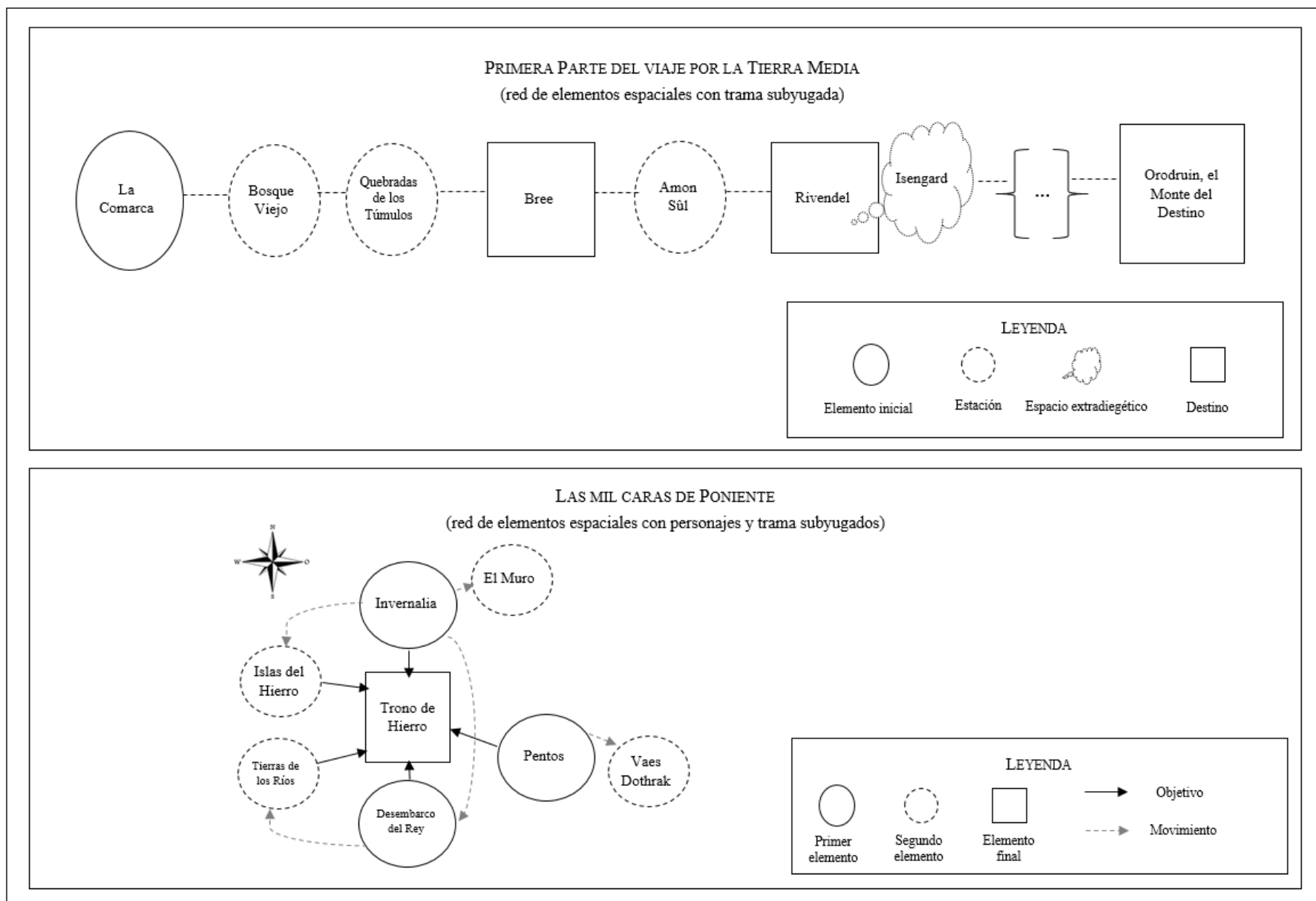


Tabla 13: Ejemplo de análisis global del espacio narrativo. La Tierra Media frente a Poniente

El primer paso ha sido diseñar un mapa conceptual o cognitivo que ayude a resumir con facilidad las principales características del análisis, que puede consultarse en la tabla 13. El enfoque de análisis ha sido esquematizar el modo en que aparecen los determinados espacios, y para ello se ha situado en el centro del foco el espacio. Se ha subyugado la trama para el análisis, que sirve como enlace entre cada una de las esferas espaciales. Lo primero que se obtiene es una estructura lineal, que consta de un inicio y un final bien definidos casi desde el principio, si bien el final sufre modificaciones (o ampliaciones) en cada una de las fases espaciales. El primer elemento espacial es La Comarca, Hobbiton, donde se fija la próxima estación a visitar por el lector: Bree. El camino para ello, sin embargo, lleva a los personajes por espacios para los que no estaban avisados: primero el Bosque Viejo y, después, las Quebradas de los Túmulos.

Tras superar ambas estaciones, aparece el primer destino, donde vuelve a fijarse cuál será la siguiente parada en el viaje: Rivendel. Sin embargo, la trama vuelve a incluir en el camino a dicho destino una nueva estación no avisada, Amon Sûl, que imprime un carácter de urgencia mayor para la llegada al destino. Rivendel supone una nueva ampliación del contexto espacial, en tanto que se incluyen nuevos espacios de manera extradiegética a través del diálogo. Esto quiere decir que el lector —que acompaña a los personajes desde el primer elemento espacial— no visita Isengard directamente, sino a través de las palabras de Gandalf. Es en Rivendel, con la fundación de la Comunidad del Anillo, donde se fija el último de los destinos, el más importante y que no cambiará pese a los vaivenes de la trama: Orodruin, el Monte del Destino.



La linealidad que arroja este primer análisis es todo lo contrario a lo que se encuentra en el segundo mapa conceptual. *Canción de hielo y fuego* plantea el espacio de un modo diferente. En el mapa muestro un esquema que corresponde más o menos a los primeros estadios de la obra, y en este caso no se subyuga solo la trama, sino también los personajes, pues suponen un elemento esencial en la configuración del espacio. ¿Por qué sucede esto? El hecho de que la estructura de la obra corresponda a los puntos de vista de una serie de personajes provoca que el espacio se presente a través de ese punto de vista; en otras palabras, lo que ve determinado personaje es lo que ve el lector. Eso supone que el espacio aparece de manera simultánea, que el tiempo no sea lineal. En mi opinión, esta estructura caleidoscópica modifica las relaciones entre elementos espaciales, que ocurren solo mediante el movimiento de los personajes, si bien en todo momento existe una relación tácita entre esos elementos espaciales, cuanto sucede en ellos y quienesquiera que aparezcan en ellos respecto al objetivo último: el Trono de Hierro. En este caso se trata de un elemento espacial menor, que no corresponde a un reino o una ciudad, pero que simboliza cuantos conflictos ponen en marcha a los personajes, movimientos que, a su vez, llevan al lector de un espacio a otro. Además, la organización visual de los elementos corresponde a los puntos cardinales, en tanto que la localización geográfica juega un factor crucial en la pugna por el Trono de Hierro.

De este modo, la «maquinaria» comienza a funcionar solo en dos lugares: Invernalía y Pentos. En Invernalía se encuentran los Stark, que reciben la visita del rey y los Lannister, visita que actuará como una bomba de fragmentación, pues todos los personajes se pondrán en mar-

---

cha: parte de los Stark viajarán a Desembarco del Rey junto al rey y su familia y Jon Nieve viajará al Muro. Al mismo tiempo, y al otro lado del mar, Daenerys viajará de Pentos a Vaes Dothrak tras contraer matrimonio con el señor de los dothrakis, Khal Drogo. Una serie de conflictos mantendrán en marcha todos los engranajes, que dispersarán aún más a los personajes: tras la muerte de Ned Stark en Desembarco del Rey, comienza la guerra y Rob Stark y los suyos se encaminan hacia el sur y guerrear en las Tierras de los Ríos; más adelante, Theon Greyjoy viajará a las Islas del Hierro en busca de aliados; Daenerys dejará Vaes Dothrak y comenzará una peligrosa andadura por las Ciudades Libres... Y pese a todos estos movimientos, el objetivo último en cada uno de ellos será el mismo: el Trono de Hierro. En definitiva, podría decirse que se trata del mismo viaje que comienza Frodo en La Comarca, si bien en este caso el viaje se alarga y retuerce. En él, cada una de las paradas son obstáculos que superar, y esos obstáculos parecen alejar cada vez más a cada personaje del objetivo final. Un análisis más detallado permitiría esbozar la verdadera estructura de la obra: un *big bang* que arroja en todas direcciones a espacio y personajes —conectados por la trama—, que luego orbitan mientras se alejan alrededor de un mismo punto, hasta que en determinado momento esas órbitas los acercan al punto originario.

En definitiva, el análisis global, siempre en función de cómo se configure, permitirá un acercamiento al modo en que el espacio narrativo aparece en una obra concreta. En este caso, el objetivo era dilucidar estructuras generales y puntos característicos de la obra: en el mapa conceptual de la Tierra Media puede distinguirse la linealidad que caracteriza al viaje de un protagonista central a través de unos elementos

espaciales que sirven como escenario, a veces como destinos y, otras, como paradas o altos en el camino. Destaca esa imagen, la idea del destino, el monte de Orodruin como la meta final para la que deben atravesarse una serie de tierras ignotas, cada una con su idiosincrasia, cada una con sus peligros. Por otra parte, en el mapa de Poniente destaca una multifocalización que —por afectar a toda la saga— provoca condicionantes en el modo en que aparece el espacio. Si en el caso anterior destacaban la linealidad y el destino, en este caso lo hacen el movimiento y el objetivo, el cual se ve modificado por cada uno de esos focos, de esos puntos de vista: en ocasiones el Trono de Hierro debe defenderse; en otras, recuperarlo; y en otras, destruirlo. El Trono de Hierro simboliza el orden, la ley, pero también la muerte de centenares —no por nada está construido con las espadas de los derrotados—, que no solo murieron en el pasado, sino que también morirán en el futuro por él.

En mi opinión, es hacia ese punto donde debe avanzar el análisis: la búsqueda del significado en el espacio, de sus elementos. Para ello, creo necesario un estudio más pormenorizado, un estudio dedicado a los detalles y no solo a la estructura, sino al modo en que aparecen cada uno de esos elementos espaciales; un estudio en el que destaque la importancia que el movimiento y el tiempo (sea lineal o no el planteamiento general) tienen en el espacio narrativo.

#### **IV. 2. Análisis estratificado del espacio narrativo. Perspectivas literal y mítica**

En la búsqueda de ese significado último que mencionaba anteriormente, ha de tenerse en cuenta en primer lugar un factor: si los

elementos espaciales están conectados mediante una red y cada uno de ellos cumple una función, como mencionaba en el capítulo anterior, debe haber un motivo que los empuje a actuar de esa manera. Por otra parte, si en esa red se interpreta uno de sus elementos de una forma concreta, ¿qué provocará esa perspectiva? ¿Supondrá una avalancha de cambios en el resto del panorama espacial?

An imaginary world works in a similar way when under the critical lens: a different understanding of just one element, or a small change in relationships between elements, can change the interpretation of the world as a whole. [...] Meaning in a world is created much more through such changes than through any given element or relationship used to build it. (Ekman y Taylor 16)

Es por ello que debe avanzarse hacia un análisis cuyo foco sea más preciso y permita examinar con mayor detenimiento cada una de esas relaciones en las que el movimiento y el tiempo, como ya se ha visto, juegan un papel muy importante. Ahora bien, ¿qué profundidad o características especiales adoptan ambos factores en fantasía épica para que este género merezca un análisis específico? Ryan *et alii* señalaron la dirección que, en mi opinión, sigue la fantasía épica:

Distances between text, directions in which people move, and the overall spatial pattern in which text is arranged all can serve to represent time and the temporal sequence of a narrative. This means that telling stories in space involves not only different media (street signs, plaques, inscriptions) but a different notion of how space and time are used in storytelling. (Ryan et al. 140)

Lo que aquí se apunta es la capacidad del espacio para narrar por sí mismo, la posibilidad de que en él se encuentren elementos que cuenten una historia o, como quiero plantear, elementos espaciales cuya función literaria sea la de contar la historia de un mundo imaginario. Esta capacidad narradora puede plantearse de diversas formas, y no siempre tie-

ne que ser mediante la inclusión de una historia completa al uso (inicio, nudo y final), sino más bien en el que apuntan Ryan *et alii*: «An artifact or even an event in life can have narrativity (i.e., it suggests stories to the mind) without “being a narrative” (i.e., without being a set of signs—a discourse—intentionally composed to transmit a story» (139). Es aquí donde traslucen una vez más las características del mito, que tanto influye en la fantasía épica y que aquí, una vez más, vuelve a tener un lugar protagonista. En las próximas páginas me referiré a esta faceta espacionarradora como «historia del escenario»<sup>79</sup> o perspectiva mítica del espacio, en tanto que, por lo general, refiere a un tiempo anterior (dentro del relato) con función conmemorativa, moralizante o tan solo como contexto.


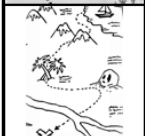

| ANÁLISIS<br>ESTRATIFICADO   |                        | Perspectiva literal   | Perspectiva mítica   |
|---|------------------------|---|--|
|  | Estrato<br>topográfico | <ul style="list-style-type: none"> <li>Descripciones topográficas</li> <li>Mapa espacial</li> <li>Función</li> <li>Tipos de espacios</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Ambientación</li> <li>Nivel fantástico</li> </ul> |
|  | Estrato<br>cronotópico | <ul style="list-style-type: none"> <li>Relaciones sincrónicas</li> <li>Relaciones diacrónicas</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Historia del escenario</li> </ul>                 |
|  | Estrato<br>textual     | <ul style="list-style-type: none"> <li>Uso del lenguaje</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Neolenguajes</li> </ul>                           |

Tabla 14. Análisis estratificado del espacio con perspectiva literal y mítica

<sup>79</sup> Ryan et al. nominan esta capacidad espacial —si bien ellos la estudian con otros matices, y teniendo como referente el mundo real— como narrativa del paisaje o *landscape narrative*, con la intención de referirse a «stories that are told by being inscribed or marked in the environment» (163).

Como mencionaba en la introducción de este capítulo, en mi acercamiento al análisis estratificado del espacio narrativo en fantasía épica emplearé como base el análisis que configuré en otro momento y lugar<sup>80</sup>, en tanto que allí ya se demostró su utilidad y adecuación con respecto al género objeto de análisis. Sin embargo, se aplicarán algunas correcciones y ampliaciones, sobre todo en cuanto a terminología, con la intención de clarificar y precisar los conceptos que gozan de una importancia mayor. Este análisis está basado en los principios teóricos de Gabriel Zoran, cuyo análisis vertical sirve como modelo. Sin embargo, y pese a que él hablaba de niveles espaciales, me referiré a cada una de esas secciones como «estrato», debido a que me parece un término más acertado por su tono orgánico, más adecuado para el análisis de un mundo (aunque sea imaginario). Sea como sea, la aprehensión de estos niveles no dependerá de un orden temporal, esto es, «the reader does not begin at the textual level and then pass on to the others, or vice versa; [...] he perceives them at once without being able to separate them» (Zoran 315).

Por otro lado, cada uno de los estratos (*topográfico, cronotópico y textual*) estará compuesto por dos perspectivas o planos: el literal y el mítico. El primero de ellos servirá para aunar los conceptos teóricos para un análisis más técnico, mientras que el segundo recogerá esa faceta espacionarradora a la que me acabo de referir y el modo en que aparece en cada uno de esos estratos. Por último, y puesto que se trata de un análisis más concreto, la unidad de análisis será la *escena*, que en cada uno de los estratos tendrá una terminología concreta.

---

<sup>80</sup> Cfr. Castro, *Construcción*.

#### IV. 2. 1. Estrato topográfico

| ESTRATO TOPOGRÁFICO  |   |
|--|---|
|  <p>UNIDAD ESPACIAL</p> <p><i>Lugar</i></p> | <p><b>Descripciones topográficas</b>, cuyo aporte sea enciclopédico o enumerativo.</p>  |
|  | <p><b>Mapa espacial</b> (textual, si se construye a través de lo expresado en la narración; geográfico, si se incluye como elemento paratextual).</p> |
|  | <p><b>Función intra o extranarrativa</b> (si la establece el contexto de realidad ficticia o la establece el crítico).</p>                            |
|  | <p><b>Tipos de espacios</b> (geopolíticos, urbanos...).</p>   |
| <p>PLANO MÍTICO</p>  | <p><b>Ambientación</b> (contextualización del mundo imaginario).</p>  |
|  | <p><b>Nivel fantástico</b> (razas, magia, profundidad de realismo)</p>  |

Tabla 15: Propuesta de análisis del estrato topográfico en fantasía épica.

Aunque la forma textual más directa sea la de la descripción<sup>81</sup>, «the text can express topographical structure by means of direct descriptions but in fact every unit of the text [...] may contribute to the reconstruction of the topographical structure» (Zoran 316). Sin embargo, por lo general esta estructura no tiene por qué estar completa; en ella aparecerán ciertos vacíos que no afectarán en absoluto a la lectura. Ya se mencionaba en páginas anteriores que esa sensación de «no completitud» se ve apoyada en fantasía épica por elementos paratextuales como los mapas geográficos. Por tanto, se establecen dos *definiciones topográficas*, esto es, la textual, como aquella que existe solo a través de elementos textuales expresados en el transcurso de la narración, y la geográfica, que engloba los elementos textuales y los ordena en un supuesto contexto espacial que sirve como referencia visual para el lector.

<sup>81</sup> Según Hamon, no puede obviarse «la importancia de la descripción para la cohesión textual y su contribución al efecto de verosimilitud» (Valles, *Espacio* 28).

Como el lenguaje, las posibilidades en el nivel topográfico son infinitas, puesto que dependen de las elecciones que realice el autor. Sin embargo, esta amplitud encuentra un límite en cuanto a uno de los objetos espaciales por excelencia: los personajes. En palabras de Zoran, la representación externa de los personajes —como objeto físico animado— «constitutes a special problem, different from the formation of an inanimate object – although every text expresses this difference in a different way» (317), en tanto que el sujeto no puede ser definido de la misma forma que el objeto. Siguiendo la estela de cuanto planteaba el geocriticismo, así como de los principios que contenía el análisis global del espacio, los personajes podrían entenderse aquí como un elemento subyugado al espacio, del que forman parte al mismo nivel que otros objetos inanimados, si bien poseen sus propias características y funciones.

La unidad espacial propia del nivel topográfico es el *lugar*, «a certain point, plane, or volumen, spatially continuous and with fairly distinct boundaries, or else surrounded by a spatial partition separating it from other spatial units» (Zoran 323). Este «lugar» puede clasificarse a gran escala en diferentes tipos, como

geopolíticos y urbanos (país, región, comarca, ciudad, pueblo), naturales (valle, montaña, jardín, campo), sociales de carácter público (calle, bar, plaza, barrio) o privado (casa, habitación, despacho, hotel) e incluso, como muy bien observó Gullón (1980: 23, 27, 52) simbólicos (detrás/delante, islas) o metafóricos (la «niebla» del Augusto Pérez de la novela unamuniana). (Valles, *Espacio* 20)

Sin embargo, y más allá de la cuestión analítica —el «lugar» como unidad de medida para realizar un análisis concreto—, el «lugar» engloba



todos los aspectos que han de tenerse en cuenta en un análisis especial, como plantea el enfoque de Ekman y Taylor:

An architectural approach to critical world-building goes further than the basic questions offered above: it encourages seeing the world as places designed with a certain *form* to fulfill a certain *function* and express a certain *meaning*. (13)

Ya se ha hablado de la *forma* —plantada a través de la descripción, ya sea textual o geográfica—, mientras que la función, a mi juicio, puede tener dos facetas: extra o intranarrativa. Por ejemplo, un lugar puede estar «diseñado»<sup>82</sup> como refugio para personajes en mitad de una trama peligrosa (función extranarrativa; la función es técnica y teórica), mientras que ese mismo lugar puede ejercer otra función en el mundo ficticio como enclave de determinado reino, con una determinada importancia y transcendencia (función intranarrativa; la función es literaria, puesto que se trata de una función *dentro* del contexto espacial ficticio, de la realidad planteada por la obra).

Otro de los aspectos espaciales que señalan Ekman y Taylor es esa posibilidad de expresar *significado*, algo no solo inherente a su función, sino también a la capacidad espacial —como apuntaba páginas atrás— del espacio para narrar, para aportar un significado mayor como «continente» de una historia contextual, ya sea completa o como porción de esta. Hace referencia directa a la *historia del escenario*, de la que hablaré en el siguiente apartado, en el estrato cronotópico.

---

<sup>82</sup> El análisis que planteo sigue los principios expuestos por Ekman y Taylor, en tanto que se busca la interpretación del resultado final, no del proceso de creación, que en mi opinión es inherente tan solo a la mente que lo diseñó: la de su autor. Por tanto, los principios esenciales del análisis son: «How the world is structured, how it functions in relation to stories set in it, and what its aesthetic properties are become critical avenues of exploration. What is being explored is not primarily the building of the world (neither as process nor as construct) but the world's architecture» (12).

El *plano mítico* del estrato topográfico supone la expresión de determinados elementos que «enclavan» el relato en un determinado momento equivalente de la realidad extratextual. Como decía en un capítulo anterior, la Edad Media suele ser el escenario preferido como modelo para la construcción de mundos alternativos en fantasía épica. Sin embargo, no siempre ha de ser así —como casi todo en literatura, no existe una regla escrita que obligue a ello—, por lo que resulta de interés el estudio de la ambientación espacial empleada y de sus referentes históricos. Todo ello condicionará diversos aspectos de desarrollo narrativo como el transporte (no es lo mismo el uso de caballos que de locomotoras) o de armamento (arietes o pólvora). Aspectos como estos y tantos otros se ven afectados asimismo por la presencia del componente mágico, que puede estar presente de distintas maneras: magia abierta, parcial u oculta; magia ligada a la religión; existencia de criaturas mágicas; seres «humanoides» o razas inteligentes, etc. Se trata de un nivel más profundo de descripción textual en el que no solo se define un objeto —animado o inanimado—, sino que supone en algunos casos la creación de entes nuevos que deben recurrir no solo a un referente, sino a varios, para alcanzar la comprensión del lector objetivo. Además, esta definición mítica del espacio va en la línea de expresar la unicidad de ese espacio, aquello que, por ejemplo, diferencia una ciudad de otra, un castillo de otro, una casa de otra, en pos de expresar ese *significado* que le dan quienes habitan en él:

Place [...] has a history and meaning. Place incarnates the experiences and aspirations of a people. Place is not only a fact to be explained in the broader frame of space, but it is also a reality to be clarified and understood from the perspectives of the people who have given it meaning. (Tuan 387)

Un ejemplo de estrato topográfico completo es el realizado sobre la Comarca (cfr. Castro, *Construcción*), que incluye reflejadas todas estas cuestiones sobre un lugar concreto, si bien en este documento se ha incluido la cuestión de la *función* en el elemento espacial. El análisis puede consultarse en el Apéndice III.

#### IV. 2. 2. Estrato cronotópico

| <br>UNIDAD ESPACIAL<br><i>Ámbito de Actuación</i> | ESTRATO CRONOTÓPICO |   |
|--|---------------------|---|
|  | PLANO LITERAL       | <b>Relaciones sincrónicas:</b> movimiento y descanso.   |
|  |                     | <b>Relaciones diacrónicas:</b> <i>dirección y ejes de movimiento.</i>   |
|  | PLANO MÍTICO        | <b>Historia del escenario</b> , como aquella trama subyacente que lo sitúa en un punto temporal concreto del espacio narrativo ( <i>pasado y futuro probable</i> ). |

Tabla 16: Propuesta de análisis del estrato cronotópico en fantasía épica.

En la segunda mitad del siglo XX, Bajtín introduce el concepto de *cronotopo*, en el cual se funden indicadores espaciales y temporales: «Time, as it were, thickens, takes on flesh, becomes artistically visible; likewise, space becomes charged and responsive to the movements of time, plot and history» (84). Por tanto, supone una fusión entre espacio y tiempo, cuyas relaciones, según señala Zoran, se traducen en *movimiento y cambio*. En otras palabras, el cronotopo no incluye todas las cosas que puedan encontrarse en el espacio o en el tiempo, «but only what may be defined by an integration of spatial and temporal categories as movement and change» (Zoran 318).

En el *plano literal* pueden distinguirse entonces dos tipos de relaciones: las sincrónicas y las diacrónicas. Las primeras hacen referencia a

aquellos objetos espaciales que pueden ser inanimados o animados, como por ejemplo ciertos personajes que permanecen en el espacio (*rest*) y otros que cambian de lugar (*motion*). En cuanto a las relaciones diacrónicas, estas se fundamentan en cómo el cronotopo afecta a la dirección en el espacio.

[...] in the space of a given narrative, one may move from point a to point b, but not vice versa; in another narrative, the movement may be reversible. In both cases, movement ceases to be potential; it is fully realized, and is, so to speak, incarnated in space. [...] one place is defined as the point of departure, another as the target, and others as stations on the way, deviations, etc. (Zoran 319)

De esta manera, puede decirse que el espacio narrativo está compuesto de una red de *ejes de movimiento* que conectan distintos puntos entre sí, en una dirección y un orden determinados, con los que podría configurarse un mapa cognitivo, como se mencionaba páginas atrás. Este tipo de movimiento estará impulsado por distintas fuerzas, ya sean personajes, la voluntad de estos (o de «poderes ocultos», como el destino), ideales, etc. La actuación de estos entes puede darse incluso aunque el movimiento final no llegue a realizarse, es decir, como modo de reflejar la intencionalidad, además de la literalidad.

El estrato cronotópico se conforma mediante la escena como *ámbito de actuación*, cuyos límites no están definidos por una frontera física, sino más bien por las proporciones del evento que en él se desarrolla, lo que conlleva que:

Several simultaneous events may take place within one place, for example, in a room; or, a single event may take place in a discontinuous space. A telephone conversation, for example, is one event which takes place in two nonadjacent, disconnected places. (Zoran 323)

Por otra parte, el *plano mítico* está marcado por una trama «adyacente» a los lugares o escenarios de actuación, que sitúa ese espacio en un determinado punto temporal, dando lugar a un *pasado* (que por lo general se cuenta en forma de *mito*) y a un *futuro probable* si el autor decide adelantar algo de este mediante técnicas como la del *flashforward*. La historia del escenario será perceptible al lector de manera literal —si se cuenta detalladamente— o de manera no literal si su conocimiento se obtiene tras la lectura del relato, de forma similar a la aprehensión del *espacio total*, del que habla Gabriel Zoran<sup>83</sup>. En ocasiones, esa historia o mito puede apoyarse en una *voz de autoridad*, un individuo u obra de valor reconocido «que certifican que ese conocimiento existe, puesto que se trata de la voz del experto» (Castro, *Aproximación* 15), y que colaboran en la consecución de un credo secundario y de la verosimilitud del mundo construido.

La capacidad narradora del espacio encuentra aquí su máxima expresión a través, sobre todo, de la *palabra* como vehículo transmisor de información e incluso de historias. Ryan *et alii* se refieren al poder narrativo de la denominación que reciben algunos elementos urbanos, como el nombre de calles o avenidas, que forman parte de una red mayor, una macrohistoria que, en el caso de las ciudades, obedece a una «historia oficial».

Street names may be woven into other types of narrative, but in respect to history telling, the narrativity of commemorative Street names is a function of their belonging to master narratives

---

<sup>83</sup> Esto es, el espacio total como aquellos «[...] spatial elements that the text presupposes, or provides indirectly, but does not 'show'; [...] that the spatial information which exists beyond the boundaries of the actually presented space» (Zoran 329).

---

of history and, not less important, to their capacity to evoke the stories of historical events and persons. (Ryan et al. 141)

Es precisamente esa función evocadora la que destaca en el desarrollo de la fantasía épica, que no siempre tiene por qué reducirse a un nivel ínfimo (el nombre de calles), sino que en ocasiones ocurre con el nombre de ciudades, de regiones o de reinos. Así, la confección de un conjunto de términos geográficos puede evocar una historia narrada en el interior de esa misma obra o de obras relacionadas, donde participan una serie de elementos descriptivos que no tienen por qué ser topónimos. Tenemos así, en la obra de George R. R. Martin, topónimos de lo más variados: Fuerte Terror, como la base de operaciones de los Bolton, que hace referencia a la tradición de este linaje de despellejar y torturar a sus enemigos; o Desembarco del Rey, que evoca la historia del desembarco de Aegon Targaryen, como se narra en una obra del mismo autor (*The World of Ice and Fire*, 2014). De vuelta a la unidad más pequeña, podría decirse que el relato acerca de la convivencia y el modo de vida en Desembarco del Rey se compone a través del nombre de sus calles y lugares de interés: la Calle de la Plata, en cuyos negocios se realizan apuestas en juegos de azar; la Plaza de los Zapateros; la Calle de la Seda, donde se encuentra la mayoría de burdeles; el Lecho de Pulgas, donde malviven los más desdichados y pobres de los ciudadanos; la Puerta del León, que da al Camino Dorado (que conduce hasta Lannisport, hogar y base de los Lannister, cuyo blasón es el león rampante); o las colinas principales, nombradas en honor al más poderoso rey de los Targaryen y sus dos hermanas: Aegon, Rhaenys y Visenya. A través de esta composición se deducen detalles como la sociedad estamental en que se basa la ciudad (y los Siete Reinos) o el poder de las grandes fami-

lias de Poniente, que están representadas en la capital del reino por encima de otras (los Targaryen y los Lannister).

La suma de estos y otros muchos topónimos compone una trama contextual que debe construir el propio lector con el proceso de lectura no en línea recta, sino irregular, pues los fragmentos narrativos no tienen por qué aparecer de manera lineal. Asimismo, esta capacidad narradora se ve enriquecida por el «factor tiempo» que destilan estos topónimos, lo cual Ekman define como «perspectiva histórica» del mapa: «Despite the constant present, however, the map also offers a historical perspective. To have forest called Old Forest, for instance, automatically suggests that there is history, that some things are old while others are new or young» (Ekman 49). Se trata entonces, a mi juicio, de una característica compartida por ambos estratos: el topográfico, que aporta el soporte (mapa), y el cronotópico, que permite la temporalidad y la narratividad. Vuelve a ser de utilidad el ejemplo que empleaba unas líneas atrás, el de Desembarco del Rey: primero, por la temporalidad que evoca como topónimo (ese desembarco y la importancia que tuvo que tener para la fundación de una ciudad llamada así); y segundo, por los nombres de calles y lugares de interés que en la urbe se contienen, en los que se trasluce el poder antiguo e impresionante de que gozaron los Targaryen en un momento anterior a la narración. Así, vemos que se nos habla de la caída de la casa del dragón mientras esos personajes que dialogan visitan lugares como la Puerta del Dragón o las colinas de Aegon y sus hermanas.

Un ejemplo de estrato cronotópico completo es el realizado sobre un ámbito de actuación concreto que he denominado «A través del Bos-

que Viejo» (cfr. Castro, *Construcción*). El análisis puede consultarse en el Apéndice III.

#### IV. 2. 3. Estrato textual


|  | ESTRATO TEXTUAL |   |
|---|-----------------|---|
|   | PLANO LITERAL   | Uso del lenguaje: <i>selección, linealidad y perspectiva.</i> |
| UNIDAD ESPACIAL<br><i>Campo de Visión</i>   | PLANO MÍTICO    | Empleo de <b>neolenguajes</b> ligados al espacio.             |

Tabla 17: Propuesta de análisis del estrato textual en fantasía épica.

Pese a todo lo que se ha explicado hasta ahora, no ha de olvidarse que el mundo fantástico se construye a partir del texto, núcleo del tercer estrato. Su objetivo es el de estudiar el texto no como medio verbal, sino como instrumento de organización espacial. Entre los condicionantes de dicha organización pueden encontrarse

(1) the essential selectivity, or the incapacity of language to exhaust all the aspects of given objects; (2) the temporal continuum, or the fact that language transmits information only along a temporal line; (3) the point of view, and the perspective structure of the reconstructed world due to it. (Zoran 320)

Por lo tanto, el espacio no aparecerá completo en este nivel, siempre habrá «huecos» sin rellenar, ya sea por la propia incapacidad del lenguaje o por el hecho de que el lector no solicita el cien por cien de la información. Esto desemboca en un proceso de *selección*, por el que habrá de distinguirse entre objetos específicos, esto es, aquellos que sí se reflejan en el nivel textual, y objetos no específicos, los que no se definen por completo o que directamente no llegan a aparecer.



Otro aspecto a destacar es el de la *linealidad*, en tanto que, como menciona Zoran, el texto solo puede seguir un orden lineal. Al contrario, la *perspectiva* del espacio escapa de esa rigidez, pues se centra en la oposición entre el *aquí* y el *allí*.

Here-there relationships occur in two ways: between the spatial location of the act of narration and the "world" as a whole; and, within the "world", between things perceived at a certain instant as in the foreground and those perceived as in the background. (Zoran 322)

La perspectiva del espacio puede plantearse, además, en función del modo literal en que el espacio narrativo se presente en la narración. Algunos de esos métodos, como menciona Marie-Laure Ryan, son el del mapa —cuando el espacio se presenta de manera sistemática, «east to west and north to south, left to right, or front to back» (218)—, el del descubrimiento espacial —distribución de elementos espaciales a lo largo del texto para que el lector sea quien componga la imagen total, si bien cuenta con la desventaja de que «it taxes the memory and attention span of those who read for the plot» (219)—, y el del tour. Este último método —sumado a pinceladas de los otros dos en una suerte de hibridación— parece el más adecuado a la hora de plantear un mundo desconocido y mágico que busca la sensación de maravilla y en el que un personaje o varios se disponen a realizar épicas aventuras: «[...] the tour strategy represents space dynamically from a perspective internal to the territory to be surveyed, namely the perspective of a moving object. The tour thus simulates the embodied experience of a traveler» (Ryan 218).

La inclusión del «viajero» supone un acercamiento del estrato textual al cronotópico, por esa necesidad de que en la descripción haya

movimiento. Así, la Tierra Media aparece ante el lector como una panorámica construida a través de los ojos de Frodo, que se mueve entre una serie de escenarios, los cuales se describen solo cuando los visita o se dispone a hacerlo. La Comarca actúa como punto inicial, cuyos habitantes —y sus costumbres, y sus historias, y sus tradiciones— actúan como primer acercamiento del lector a la Tierra Media, que se compone de otros muchos territorios, a los que Frodo (y, por tanto, el lector) tiene acceso más adelante. En este tipo de construcciones espaciales juega un papel importante el «ancla»: «In a cognitive map constructed by traveling in an environment, an anchor is a personal, familiar landmark that serves as a reference point for a region of space» (Ferguson y Hegarty 455). En el caso al que acabo de recurrir, la Comarca sería el ancla constante que condiciona la presentación del espacio total (la Tierra Media) a ojos del protagonista y sus acompañantes/adyuvantes, Frodo y los *hobbits* Pippin, Merry y Sam, quienes jamás habían salido de su tierra natal. Así lo verbaliza el propio Sam poco después de haber comenzado el viaje junto al portador del anillo, cuando este le pregunta si se arrepiente de abandonar la Comarca:

[...] I don't know how to say it, but after last night I feel different. I seem to see ahead, in a kind of way. I know we are going to take a very long road, into darkness; but I know I can't turn back. It isn't to see Elves now, nor dragons, nor mountains, that I want — I don't rightly know what I want: but I have something to do before the end, and it lies *ahead, not in the Shire*. I must see it through, sir, if you understand me. (Tolkien, *Fellowship* 85; la cursiva es mía)

En ese breve diálogo, desde mi punto de vista, se plantea una descripción —idealizada por el personaje— del espacio total (la Tierra Media), que actúa como avance de lo que vendrá —o podría venir— des-

pués, más adelante, «*ahead*», con una clara referencia a que todo ello es ajeno a lo que ya conocen los personajes y el propio lector: «*not in the Shire*».

El *campo de visión* se postula como unidad espacial mínima de este estrato, en tanto que el espacio podrá presentarse de distintas formas; por ejemplo, una conversación telefónica plasmada en papel podrá reflejar las palabras de un interlocutor o las de ambos.

Por su lado, como expresión fundamental del *plano mítico* en el estrato textual se encuentran los lenguajes nuevos o *neolenguajes* que el autor ha inventado, confeccionado o improvisado como complemento a la contextualización del mundo fantástico. El lenguaje adquiere un perfil que lo postula como elemento que todos los pueblos poseen y hacen suyo; por tanto, un pueblo será más verosímil si posee su propia lengua, dotando del mismo valor al conjunto del mundo alternativo. En esta parcela creativa la imaginación no tiene límites, llegando incluso a la invención de nuevos caracteres y símbolos que suplan el alfabeto tradicional. Su relación espacial se basa también en el diferente abanico de lenguajes que pueden aparecer ligados a una región o espacio del mundo fantástico en cuestión, de forma que una de estas lenguas suponga la referencia exacta a un conjunto de detalles espaciales anteriormente especificados.

Un ejemplo de estrato textual es el realizado sobre un campo de visión concreto que he denominado «Frodo en el Poney Pisador» (cfr. Castro, *Construcción*), a través de los detalles espaciales obtenidos precisamente a partir de la visita del *hobbit* protagonista a la taberna de Bree. El análisis puede consultarse en el Apéndice III.

### IV. 3. Conclusiones

La necesidad de creación de un escenario concreto para la actuación de un conjunto de personajes supone la construcción de un sinfín de estructuras paralelas, cuyo límite solo toca techo en la mente de quien crea todo ello: el autor. Para ello, y siempre desde el punto de vista del crítico, el acercamiento al espacio narrativo pasa por dos vertientes: la general, que permite el análisis de conceptos amplios y globales de toda la obra; y la específica, que en mi propuesta adopta una forma estratificada, lo que se traduce en un análisis triple más compacto y concreto que el anterior. Parece evidente que el primer paso hacia un espacio narrativo conlleva una delimitación de fronteras, que dependerán del análisis a realizar. Para ello podemos servirnos de unas fronteras ya establecidas en forma paratextual, esto es, el mapa geográfico, o bien de unas fronteras configuradas por el análisis que pretenda realizarse. Así he tratado de mostrarlo mediante el análisis-ejemplo incluido en el punto IV. 1. 3. de este capítulo, donde las fronteras eran claras: todo el espacio narrativo contenido en dos sagas de fantasía épica, *El señor de los anillos* y *Canción de hielo y fuego*. Para ello se han establecido unos límites internos que sirvieran a la hora de mostrar solo una parte del análisis.

A mi juicio, las posibilidades del análisis global son numerosas, tanto como los enfoques a los que se desee someter al espacio narrativo. Además, se veía también aquí la importancia que poseen las relaciones entre unos espacios y otros, que en ocasiones condicionan la función y el significado de los mismos, como sucedía con los personajes y su faceta de actantes. He hecho hincapié precisamente aquí, en el valor que

adquiere cada espacio, en su significado, y me parece de gran interés calibrar la función que determinada zona/región/reino/habitación puede tener en la narración ya no solo en su contexto más cercano —con otros elementos narrativos—, sino dentro de la narración, esto es, su carácter técnico, y también respecto al contexto espacial global de la obra. En mi opinión, y a partir de cuantos análisis y datos he expuesto en este capítulo, es el significado de cada pequeño espacio el que alimenta y da forma última al espacio global de la obra. Así, y desde este punto de vista, la Tierra Media no podría ser la misma sin esa comparación evidente entre la Comarca, símbolo de «normalidad» y de «realidad» dentro de la fantasía, respecto al resto de escenarios y espacios que pueblan el mundo de Tolkien, que encarnan la maravilla, lo desconocido e incluso lo peligroso. Del mismo modo, cuán difícil resultaría cualquier análisis de la obra de Martin cuando en un primer acercamiento ya sea a sus personajes o a sus espacios hemos de mencionar a uno o a otro. ¿Qué es Ned Stark sin Invernalía, cuando su carácter es frío como los muros del castillo? ¿Qué sería de Desembarco del Rey sin la Fortaleza Roja —roja como las llamaradas del dragón— en clara referencia a sus fundadores, los Targaryen, tan solo representados de forma directa por la exiliada Daenerys Targaryen? Existen circunstancias que, en unos casos más que en otros, condicionan que espacio y personajes vayan de la mano, como he expuesto no solo en este capítulo, sino en otros antes que este. Y creo que es mediante el análisis global donde destacan estas uniones, donde mejor se ven estas costuras indivisibles.

Pese a las fortalezas del análisis global, he presentado también una propuesta de análisis pormenorizado que, aunque también permite en cierto modo esa mirada general —i. e. mediante la historia del escenario

o el empleo de neolenguajes—, encoge y dirige el foco en un punto exacto de la narración, donde se distinguen tres estratos, cada uno de ellos compuesto por dos vertientes, una literal (técnica) y otra mítica. El más superficial de los tres estratos es el topográfico, donde se presta atención a lo esencial: la descripción. ¿Qué sería de Minas Tirith sin esa descripción de sus múltiples murallas, de los túneles que las recorren, de las tumbas y panteones de los antiguos señores que presiden las fortificaciones desde el precipicio occidental? Pero más allá de ello hay otra descripción, una que abandona el plano de lo literal para adentrarse en el de lo geográfico y lo paratextual: los mapas. Contienen los territorios de ensueño y maravilla que esconden las palabras en el interior de la obra, y en algunos casos no se trata solo de mapas de territorios y regiones, sino también de ciudades (como el de Desembarco del Rey, incluido en *Choque de reyes*, la segunda parte de *Canción de hielo y fuego*). En el análisis topográfico de los lugares se presta también atención a la función extra e intranarrativa, esa capacidad del espacio objeto de análisis para cumplir dos objetivos: uno más técnico, dilucidado por la voz del crítico, y otro más narrativo, a juzgar por el contexto espacial de la obra.

El análisis estratificado presta atención a dos estratos más. El primero es el cronotópico, basado en el movimiento, en las relaciones que se establecen entre espacio y espacio, para lo que, como hemos visto, la presencia de los personajes es *crucial*, pues son ellos los que condicionan esas relaciones. Se suma además el factor del tiempo, que posibilita los cambios en el espacio. Ese *tiempo* es protagonista en el plano mítico del estrato cronotópico, con la historia del escenario, que supone la construcción de una trama contextual, paralela y más o menos oculta cuya

existencia recae del todo en el lector. Es el lector quien retiene y acumula la información a través de pequeños fragmentos o píldoras para aprender, por lo general, sobre el tiempo pasado de este mundo fantástico. Por otra parte, el segundo de los estratos es el textual, el más analítico de los tres, pues se ocupa de lo más literal: la disposición de los caracteres, palabras, oraciones y párrafos que componen el texto. Además, he incluido en el análisis la consideración de los neolenguajes dentro del plano mítico de este estrato, pues, como decía anteriormente, suponen un añadido hacia esa verosimilitud del mundo imaginado, hacia el acercamiento de lo inventado a lo real.

Porque el esfuerzo radica en plasmar lo inexistente como existente, en elaborar —como narraba al principio de este capítulo— un jarrón de barro que apenas se ha atisbado para darle una presencia sólida y real. De ahí la importancia del análisis pormenorizado, porque precisamente en unas obras narrativas plagadas de información los detalles son cruciales. En definitiva, el espacio narrativo en fantasía épica — pese a los dragones, elfos, magias extrañas, estaciones climáticas que se extienden por años, muertos que vuelven a la vida, objetos de gran poder; pese a los bosques encantados, las ciudades blancas y los templos sagrados— se ve condicionado por el grado de *recreación* del mundo en el que vivimos y que tan bien conocemos con la intención de recibir al invitado principal: el lector.





TERCERA PARTE

**La fantasía épica en España.**

**Un caso español: La saga  
de Tramórea, de Javier Negrete**



## La fantasía en España

• APROXIMACIÓN A LA SITUACIÓN TRADICIONAL Y ACTUAL DEL  
GÉNERO FANTÁSTICO EN ESPAÑA •

**P**or último, antes de entrar en la aplicación práctica sobre la saga de Trámorea de cuantas teorías se han expuesto aquí, me detendré con brevedad en la explicación de la situación literaria en que se ubica la obra: el contexto socioliterario en España. Son muchos los factores que creo que deberían considerarse (históricos, sociales, políticos, económicos...), si bien aquí solo me detendré en tres aspectos fundamentales: la presentación del sector editorial (qué, cómo y cuánto se lee en el país), la percepción de lo fantástico en España desde los planos social y crítico, así como las principales aportaciones teóricas del género, y una contextualización acerca del estado actual de la fantasía épica en España.

### V. 1. Lectura, libros y fantasía. Aproximación al sector editorial en España

#### *V. 1. 1. Sobre el «negocio» del libro y la lectura en nuestro país*

Como preludio necesario a la discusión sobre el estado del género fantástico-épico en España ha de tratarse la especial situación en el sec-

tor editorial del país. Para esta aproximación, parto de los datos que ofrece la Federación de Gremios de Editores de España con respecto al año 2018, el último sobre el que se ha emitido informe. En el mismo se detalla que en ese año se editaron más de setenta mil títulos, que se suman al total en circulación de 677 241. En la división por materias, más del treinta por ciento de la facturación corresponde al texto no universitario, mientras que el de «ficción adultos» supera el veinte por ciento. En esta materia la forma textual elegida por el público es la novela, que alcanza el 90% de la facturación. Dentro de la novela, la mitad de dicha facturación corresponde a «novela contemporánea», si bien no se explicita qué tipo de documentos se contemplan en ese nicho (Federación de Gremios de Editores de España, *Informe*).

| LOS DOCE LIBROS MÁS LEÍDOS DE 2018 SEGÚN QUÉ LEER  |   |
|--|---|
| Yo, Julia (704)                                    | Santiago Posteguillo (Planeta)              |
| Mi historia (448)                                  | Michelle Obama (Plaza & Janés)              |
| Las hijas del capitán (624)                        | María Dueñas (Planeta)                      |
| La desaparición de Stephanie Mailer (656)          | Joël Dicker (Alfaguara)                     |
| Cuentos de buenas noches para niñas rebeldes (224) | Elena Favilli y Francesca Cavallo (Planeta) |
| Fuego y sangre (860)                               | George R. R. Martin (Plaza & Janés)         |
| Memorias de una salvaje (448)                      | Bebi Fernández (Planeta)                    |
| La muerte del comendador (496)                     | Haruki Murakami (Tusquets Editores)         |
| Sabotaje (376)                                     | Arturo Pérez-Reverte (Alfaguara)            |
| La hija del relojero (648)                         | Kate Morton (SUMA)                          |
| Reina roja (568)                                   | Juan Gómez-Jurado (Ediciones B)             |
| El día que se perdió la cordura (456)              | Javier Castillo (Suma de Letras)            |

Tabla 18. Los doce libros más leídos de 2018 (Qué Leer, *Libros*). He añadido la extensión en páginas entre paréntesis junto a cada título según los datos de cada editorial

Uno de los puntos cruciales es precisamente saber qué se lee en España más allá de etiquetas generalistas, y para ello el único remedio es consultar la información que ofrecen diversos portales digitales (algunos de ellos sin mencionar fuente alguna). En otros lugares de Internet es posible encontrar esta información, la cual se ha obtenido tras la consulta de «portales digitales de libros, librerías y editoriales» (Qué Leer, *Libros*), aunque no se explicita cuáles son. Si se presta atención al *ranking* que ofrece la revista Qué Leer de los libros más vendidos en 2018, se podrá dilucidar que aquello de «novela contemporánea» parece ser una mezcolanza de novela negra, histórica y hasta fantástica (aunque la representación de este último tipo sea menor).

Por supuesto, conocer los datos individuales de ventas resulta en algunos casos imposible. El oscurantismo en torno a este tema es tal que incluso los propios autores reconocen no contar siempre con datos exactos de las ventas de sus libros. De hecho, solo pueden consultar estos datos tras la liquidación, y si quisieran conocer antes estos detalles, deberían recurrir a empresas privadas como Nielsen, cuya suscripción puede suponer un desembolso de hasta 50 000 euros para obtener, además, unos datos no del todo ciertos: «A diferencia de lo que suele decirse, Nielsen no ofrece datos reales, sino previsiones a partir de algoritmos que, dependiendo de cada editor, son más o menos certeros» (Iglesia, *Saber*).

Al margen de los datos particulares, lo cierto es que en 2018 la facturación se incrementó un 1,9% con respecto al año anterior, mientras que librerías y cadenas de librerías prosiguieron como «los principales canales de ventas de libros» (García, *Sector*), frente al crecimiento de las

ventas a través de Internet y al declive sostenido en el uso de las bibliotecas<sup>84</sup>. La aportación de estos datos siempre se produce desde el punto de vista cuantitativo —mucho más fácil de medir que el cualitativo, pese a las dificultades señaladas—, mientras que la calidad de lo que se publica queda en manos del público lector. De hecho, lo habitual en la búsqueda realizada para la escritura de este apartado ha sido encontrar documentos dedicados al sentido cuantitativo, y en algunos casos destacaba la presencia evidente del sistema capitalista de nuestra sociedad por encima de cualquier interés meramente cultural. «La industria editorial encuentra la fórmula del éxito: vende más libros, produce menos títulos» (Riaño, *Industria*), señala el titular de uno de los artículos de prensa consultados.

Es preciso, por tanto, perfilar ese extremo donde recae la fijación cualitativa del sector editorial: el público lector. Al acudir de nuevo a la Federación de Gremios de Editores de España —que elabora un informe sobre hábitos lectores con periodicidad anual— para conocer datos sobre la actividad de la lectura<sup>85</sup>, destaca el siguiente dato: el 95,5% de la población mayor de 14 años se considera público lector. Como es obvio, la frecuencia y el motivo de lectura varía de diversa forma, si bien se señala que el 62,2% de esa población lee en su tiempo libre al menos una vez a la semana, «tendencia al alza en los últimos años» (Federación de

---

<sup>84</sup> «Solo el 32% de los entrevistados ha acudido a una biblioteca en el último año, porcentaje en línea con los registrados en años anteriores» (Federación de Gremios de Editores 12), pese a que se mantiene en la sociedad la imagen de esta institución, «[...] la biblioteca y sobre todo la pública, como un servicio y un espacio educador, inclusivo y útil para todas las personas» (Gómez-Hernández 68).

<sup>85</sup> Entre el público lector se considera la lectura como «una actividad que “ayuda a comprender el mundo que nos rodea”, que es “una actividad emocionante y estimulante”, que “contribuye a tener una actitud más abierta y tolerante” y “nos hace más felices”» (Federación de Gremios de Editores de España 11).

Gremios de Editores 10). Pese a que esos datos corresponden al año 2019, la situación actual que atraviesa nuestra sociedad a nivel planetario —la pandemia por COVID-19— ha supuesto un incremento del tiempo que se dedica a esta actividad:

La lectura es junto a ver la televisión y hablar por teléfono una de las tres actividades que más han ayudado a los españoles a sobrellevar la situación, según los encuestados. [...] Si bien se ha producido un incremento de lectores en todos los tramos de edad, ha sido mayor entre la población adulta de menor edad. (Miguel 1-2)

Según el mencionado informe de la Federación de Gremios de Editores de España, existe un mayor público lector entre aquellas personas con estudios realizados y mayor frecuencia de lectura (*op. cit.*). Parece lógico, sobre todo, que ese mayor público lector se dé entre los universitarios, que deben acceder a un número más grande de textos técnicos y que dedicarán tiempo a la lectura por «obligación», no solo como actividad de ocio o tiempo libre. Entre los estudiantes universitarios

que informan que leen como mínimo con una frecuencia semanal, el porcentaje se sitúa en torno al 55%. Una tercera parte informa de haber leído entre 3 y 5 libros en el último año. Sin embargo, casi el 16% de los estudiantes universitarios españoles y el 12% de los portugueses no leen nunca o casi nunca, y casi un 8% no ha leído ningún libro en el último año. (Yubero y Larrañaga 722)

Pese a que los datos de lectura no parecen del todo malos, hay quien señala su temor a que la proliferación de medios digitales —con todo lo que ello supone— sea un impedimento para que el público adolescente lea textos largos o reúna la concentración necesaria para ello<sup>86</sup>. Este temor se ha señalado en otras ocasiones, incluso para señalar la apa-

---

<sup>86</sup> Según Darío Villanueva, «[...] los adolescentes de hoy, nativos digitales, están perdiendo la capacidad de leer textos largos y de concentrarse en la tarea absorbente de leer un libro» (27).

rición de la llamada «literatura de evasión»<sup>87</sup>. Aun así —y al mismo tiempo—, crecen los nuevos iconos entre el público lector juvenil nacidos de la literatura.

¿Proceden estos nuevos iconos de literatura breve o evasiva? Lo cierto es que no. La propia Marinas señala dos de ellos. El primero es «marca España», pues no es otro que el capitán Alatríste, creado por Arturo Pérez-Reverte, personaje que «conecta con las personas más jóvenes porque el malandrín refleja demasiado lo peor de nosotros mismos. Y qué duda cabe que los menos remisos a la autocrítica son aquellos cuyos caracteres todavía no están conformados» (Marinas 49). El segundo de los nuevos iconos entre el público lector juvenil es Frodo, de quien, como se recordará, ya he hablado en más de una ocasión en esta tesis. ¿Es *El señor de los anillos* literatura breve? La respuesta parece evidente: no. Aunque no es tan fácil responder a la pregunta de si se trata de literatura de evasión, pues todavía —como se verá más adelante— hay quienes tienen muy clara esa respuesta. Lo que parece más importante, sobre todo, es la función que Marinas da a la obra de Tolkien —sin importar el soporte a través del que se acceda a ella— en nuestra sociedad:

Avezados o no en la lectura, lo cierto es que los jóvenes que se acercan a *El señor de los anillos*, no importa que fuera a raíz de la espectacularidad de las superproducciones que el director neozelandés Peter Jackson ha llevado al cine, han conseguido satisfacer

---

<sup>87</sup> Sobre los medios digitales decía Marinas que «cabe suponer, consecuentemente, que la mayor penetración de estos instrumentos en los códigos que manejan los grupos de menor edad ha comenzado a dejar su impronta en muchas subculturas juveniles [...]. Estamos ya en disposición de adentrarnos en las claves de una literatura de evasión consumida por quienes cada día leen menos periódicos, menos revistas y menos libros, pero dedican más tiempo a la lectura» (47-48).



---

su inconsciente generacional como antaño lo hicieron las tragedias de la cultura helénica y los libros de caballerías. (53)

Si volvemos al tiempo presente, a los datos de ventas que aportaba unas líneas atrás, podemos comprobar la extensión de los libros más vendidos en 2018. Solo 2 de esos 12 libros es inferior a las cuatrocientas páginas, y uno de ellos está dirigido al público infantil. Además, el más extenso de ese *ranking*, con más de ochocientas páginas, es precisamente el único representante del género fantástico de la lista: *Fuego y sangre*, de George R. R. Martin. Por ser el más cercano a ese nuevo icono que era Frodo, podría suponerse que su público es mayoritariamente juvenil..., lo que parece señalar que quizá habría que replantearse la idea de que los jóvenes ya no leen literatura extensa.

Destaca que en esa lista solo haya un representante de la novela fantástica (y ninguno de ciencia ficción), y que además esa obra no es resultado de un autor nacional, sino extranjero, a diferencia de lo que ocurre en otros países de nuestro entorno<sup>88</sup>. Pese a ello, el sector editorial de lo fantástico en nuestro país goza de buena actividad, como se verá a continuación.

---

<sup>88</sup> En este sentido, cabe destacar el caso de Reino Unido, como señala el medio *Mirror* (Sayid, *Brits*): de entre los veinte libros más leídos por los británicos, el primer puesto (*The Lion, the Witch and the Wardrobe*, de C. S. Lewis) y el tercero (*Harry Potter and the Philosopher's Stone*, de J. K. Rowling) los ocupan obras de fantasía, en cuya lista también aparecen otras obras del género, como *El señor de los anillos* o *El hobbit*.

### *V. 1. 2. Recepción, teorización y publicación de la narrativa fantástica en España*

V. 1. 2. i. Recepción y teorización. Hacia la normalización de lo fantástico en nuestro país

El desarrollo de la narrativa fantástica en este país ha supuesto recorrer un camino lleno de baches desde hace mucho tiempo. Sin ir más lejos, en el siglo XIX la producción patria de lo fantástico se veía sometida a un tratamiento poco serio y concienzudo, y en ella destacaba sobre todo lo irónico y lo humorístico, con ejemplos como «Cuento futuro», de Clarín, y «Celín», de Pérez Galdós, «donde el humor está siempre presente, como si entrar en el campo de lo fantástico perteneciese sobre todo al “juguete mental”, indigno de demasiada estima» (Merino 58). Ese desarrollo literario ya venía lastrado desde el Siglo de Oro, cuando la Santa Inquisición mantenía una censura de todo lo fantástico. De esta manera, dentro de nuestras fronteras se prohibieron obras cruciales que podrían haber condicionado el desarrollo posterior del género, como *Los sufrimientos del joven Werther*, de Goethe, o *El vicario de Wakefield*, de Oliver Goldsmith (*ibid.*).

Pese a ello, los autores de lo fantástico cuentan con la inexorable influencia de nuestros hermanos en las letras hispanas, los autores latinoamericanos, «figuras insoslayables de Borges y de Cortázar, que tanto han tenido que ver en la actual configuración de nuestra literatura fantástica, y Rulfo, Quiroga, Lugones, Arreola, Bioy Casares o Silvina Ocampo» (Muñoz 7). Es en esta época, la del siglo XX, cuando comien-

zan a penetrar en España todas estas influencias desde Latinoamérica<sup>89</sup>, sumadas a otras como Kafka o Lovecraft, que se suman —pese al hermetismo del régimen franquista— a las letras de la disidencia como

elemento contracultural, mostrando otra más de las contradicciones del mundo intelectual del franquismo, pues para muchos críticos y estudiosos la verdadera literatura era la que llevaba consigo «la denuncia social», o, en el polo opuesto, la que pretendía «destruir el lenguaje». (Merino 62)

Entre los temas de lo fantástico, además del uso de entes, atributos y espacios fantásticos común a otras literaturas, destacan, sobre todo, tal y como los organiza Juan Jacinto Muñoz Rengel, los de la naturaleza del mundo, la naturaleza del yo y el decaimiento de lo religioso, condicionado este último por haber perdido Dios «su posición destacada, y [haberse visto reducido] a una manifestación más en el mundo del hombre» (Muñoz 8-9).

El análisis de estos temas, sin embargo, se ve una vez más condicionado por la reticencia que hacia lo fantástico se vive desde el ámbito social, pero también desde el crítico y académico, donde se lo consideraba «un género indigno de consideración, una especie de registro menor, de muy poca entidad estética e intelectual» (Merino 55). Pese a ello, contamos en las letras hispanas con grandes académicos dedicados al estudio de lo fantástico, que no solo destacan por su capacidad crítica y teórica, sino también por el tesón a la hora de luchar contra prejuicios y descalificaciones. Se pueden distinguir en este campo dos ámbitos: el de

---

<sup>89</sup> Pese a la influencia de estos autores, y aunque ambas parcelas comparten raíces comunes, lo cierto es que el género fantástico ha experimentado una evolución completamente distinta en aquellos lares, pues en Latinoamérica «se acontecen otras destacadas emergencias de lo fantástico, fenómenos categorizados diversamente como realismo mágico, real maravilloso o realismo fantástico» (Gregori 5).

la teorización hispanoamericana y el de la teorización hispánica. El primer ámbito vivió su época dorada una vez superadas las concepciones fantásticas de Todorov, y entre las teorías que se manejan destaca la distinción entre dos tipos de lo fantástico: «[...] por un lado, lo imaginario como fenómeno antropológico y, por el otro, un discurso de mundo posible con propiedades contradictorias y ambiguas que se limitan a lo intratextual» (Gregori 8). Entre los teóricos hispanoamericanos cabe señalar a la mexicana Ana María Morales, cuyo trabajo gira en torno a lo maravilloso, sobre todo en su vertiente medieval.

En cuanto a la teorización en España, en nuestros días el más destacado teórico de lo fantástico es el barcelonés David Roas, a quien se le considera

el mayor especialista en lo fantástico del ámbito español. Es autor del único *reader* de referencia en esta lengua sobre la materia, *Teorías de lo fantástico* (2001), que además contiene una introducción y una bibliografía muy completas de las diferentes aproximaciones históricas a lo fantástico, presentadas desde un punto de vista rigurosamente académico. (Gregori 15)

Actualmente, Roas dirige el Grupo de Estudios sobre lo Fantástico (GEF) en la Universidad Autónoma de Barcelona, además de coordinar el Máster en Literatura Comparada: Estudios Literarios y Culturales en el mismo lugar. También encabeza el equipo editorial de la revista de investigación sobre lo fantástico *Brumal*. Entre los puntos más reseñables de su obra teórica se puede destacar el vínculo que realiza del miedo a todo lo fantástico en cualquier soporte, no solo el literario:

Esa sería, a mi entender, la justificación —entrando en el terreno de la ficción literaria y cinematográfica— de los diversos monstruos y fenómenos imposibles que pueblan las narraciones fantásticas: encarnar simbólicamente nuestros terrores más universales,

sintetizados en el arquetípico miedo a lo que escapa a nuestro conocimiento. (Roas, *Límites* 83)

Aparte de su faceta académica, Roas ha cultivado la narrativa breve con cuentos como *Distorsiones* (2010) —que recibió el VIII premio Setenil al mejor libro de cuentos del año— y la novela, con *Celuloide sangriento* (1996) y *La estrategia del koala* (2013).

Ese esfuerzo por desarrollar lo fantástico en España no solo es perceptible en el área puramente literaria, sino también en otras cercanas a ella, como el cine o la televisión. Muñoz Rengel apunta en esta dirección cuando habla de las influencias que destacan en los escritores españoles de lo fantástico, quienes no se alimentaron tanto del cómic<sup>90</sup>, sino de aquello con lo que nacieron: la televisión, pues se trata de la primera generación de escritores «cuya educación sentimental se ve afectada en gran medida por la programación televisiva» (Muñoz 6). Esa influencia se traduce en aquellas obras que contenían el componente fantástico, ya fueran animadas o de ficción: *Simbad y su cinturón mágico*, *Shazzan*, *La familia Monster...* Destaca sobre todo la producción española *Historias para no dormir*, de Narciso Ibáñez Serrador, donde lo fantástico era nuclear.

Dicha producción, que nació en 1966 en Televisión Española, consistía en «una serie formada por capítulos independientes entre sí, pre-

---

<sup>90</sup> También en este sentido el cómic patrio siguió un camino algo distinto. Así lo señala el mismo autor: «El tebeo español de la época seguía alejado de los cánones fantásticos, sus argumentos y sus héroes sentían todavía un gran apego por lo terrenal, y para encontrar algunos motivos sobrenaturales el lector tenía que acudir a las historietas de producción norteamericana, que apenas comenzaban a llegar tímidamente a la península de la mano de algunos superhéroes (Flash Gordon, Superman, Spiderman)» (Muñoz 6). Pese a ello, sí había manifestaciones de lo fantástico en el cómic, las llamadas «fábulas fantásticas», «un tipo de cómic anclado particular, alejado de las características formales de los cómics de caricatura social o intimistas [...]. Partiendo de firmes anclajes en la realidad cotidiana, estos relatos se desplazan hacia lo extraordinario o integran elementos inexplicables» (Rom 24).

sentados de una forma irónica y humorística por el propio Chicho [Narciso Ibáñez Serrador] teniendo como hilo común el género fantástico» (Cordero 6). En efecto, esta producción aún conservaba ese ingrediente humorístico que señalé unas líneas atrás, ese que aparecía en algunas obras del s. XIX. Pese a ello, los capítulos de *Historias para no dormir* adaptaban historias de la literatura de terror, de autores como James o Poe, lo que supuso de manera indirecta la influencia de literatura fantástica proveniente de fuera de nuestras fronteras. Al margen de la televisión, Narciso Ibáñez Serrador produjo *La Residencia*, una película que

[consiguió] una recaudación de 750.580,08 euros, la mayor de su año de estreno, de ahí la importancia de esta película dentro del fantástico español actuando como reclamo para que los espectadores (y por tanto los productores) comenzaran a consumir masivamente este tipo de filmes. (Cordero 8)

La influencia del cine en el pasado y en nuestros días como «promotor» del género fantástico en particular parece entonces incuestionable, «pues el propio soporte físico cinematográfico, su discurso hecho de imágenes, luces y sombras, parecía propicio a lo fantasmal, a lo evanescente y misterioso» (Merino, *Amenábar*). En la actualidad, el cine fantástico goza de buena salud en nuestro país, con exponentes como Alejandro Amenábar (*Los otros*, 2001) o Álex de la Iglesia, de quien otro director, Paco Plaza, dijo que «puso el cine fantástico en primera línea y animó a muchos más. Despejó el camino como si fuera por la selva con un machete en la mano» (García, *Álex*), y cuya obra quizá más destacada de lo fantástico sea *El día de la bestia* (1995), donde todavía se conservaba ese ingrediente humorístico heredado junto a la influencia del esperpento (*ibíd.*).

Por suerte, todas estas indagaciones en lo fantástico —teóricas, literarias o cinematográficas— avanzan en la misma dirección: la normalización del género fantástico como un elemento más de la literatura, que no puede considerarse menor ni de segundo o tercer nivel. Esta normalización se produce, sobre todo, como señala Roas, en la década de los 80, cuando se inauguran «los “años de normalización” de la historia de lo fantástico, puesto que, si bien el género no había dejado de cultivarse ni en los momentos de máxima presión realista, en ese periodo alcanza un reconocimiento que nunca antes había tenido» (Roas, *Narrativa* 3). Para este autor, dicha normalización —con especial relevancia en la narrativa breve<sup>91</sup>— es posible gracias a cuatro factores: primero, un «cambio de actitud respecto al género cuento [...]»; la reivindicación de la fantasía y la imaginación frente al realismo social y testimonial; y lo que podríamos denominar la recuperación del gusto de narrar» (*ibíd.* 4); segundo, la influencia de autores hispanoamericanos como Cortázar o Borges; tercero, la influencia de autores no hispanoparlantes, como Stephen King o Clive Barker, sobre todo gracias al esfuerzo del sector editorial<sup>92</sup>; y cuarto, la influencia de la televisión, con series como *Twilight Zone* o *Historias para no dormir*, a la que me refería unas páginas atrás. Pese a estos factores de normalización, también podría apuntarse a otros más externos y ajenos a la escena literaria, como «la democratización política y de la secularización —no me atrevo a llamarlo laicización— de nuestra sociedad» (Merino 63).

<sup>91</sup> Roas señala que —además de relatos como los publicados por José María Merino (*Cuatro nocturnos*, 1999) o Javier Marías (*Mientras ellos duermen*, 1990)— los microrrelatos son «una forma muy proclive a lo fantástico» (*Narrativa* 3), con ejemplos como *Escaleras en el limbo* (1991), de Agustín Cerezales, o *Los dichos de un necio* (1996), del propio Roas.

<sup>92</sup> En este sentido, cabe destacar editoriales como Siruela, Martínez Roca, Minotauro y Valdemar, las cuales «desempeñan un papel fundamental» (Roas, *Narrativa* 4).

A mi juicio, la llegada de lo fantástico al público de masas supone una generalización de cuanto antes se veía como marginal o carente de valor, sobre todo cuando lo fantástico alcanza altas cotas de triunfo entre la crítica, como en el campo del cine, con los multipremiados Aménabar o de la Iglesia. También es evidente la influencia que ejercen autores no hispanos, como demuestra la alta publicación de este tipo de obras en nuestro país. De todo ello hablaré a continuación.

#### V. 1. 2. ii. La publicación de fantasía en España

Para una organización más apropiada de la situación de lo fantástico en España, he optado por dividirla en tres espacios: el espacio editorial (aquellos sellos encargados de publicar obras fantásticas), el espacio de la publicación a menor escala (revistas o soportes para narrativa breve, por ejemplo) y el espacio de la comunidad de lectores. Además de estos espacios puede hablarse de un punto central, el que ocupa la Asociación Española de Fantasía, Ciencia Ficción y Terror (AEFCFT), cuyo principal objetivo es el de la promoción de esos tres géneros literarios en España. Para ello desarrolla diversas acciones, como la organización de una convención anual para aficionados a la fantasía y la ciencia ficción (la Hispacon, que se convoca de manera casi ininterrumpida<sup>93</sup> desde 1969) o la celebración de los premios Ignotus, que galardonan las mejores obras de los tres géneros literarios objeto de atención de la AEFCFT.

---

<sup>93</sup> Según Alfonso Merelo, la Hispacon de 1970 no llegó a celebrarse puesto que uno de los documentales sobre la Apolo XI que habrían de emitirse en la convención no superó la censura del régimen franquista, y pese a que ofrecieron retirar el documento audiovisual, «se amenazó con enviar a la Policía Armada, los famosos “grises”, si la convocatoria tenía lugar. El motivo real es que no se permitía a Carlo Fabretti organizar nada, porque se suponía que iba a derivar en una concentración política anti-régimen» (Merelo, *Cuadernos*).



El espacio editorial en España parece caracterizado por dos grupos de editoriales: aquellos sellos de mayor influencia, sobre todo debido a la publicación de los pesos pesados del género internacional; y otras editoriales, centradas sobre todo en el género patrio o en la publicación de autores noveles. En el primer grupo, uno de los más destacados es Fantasy, el sello perteneciente al grupo editorial Penguin Random House encargado de publicar a Joe Abercrombie (trilogía *La primera ley*, entre otras obras), Robin Hobb (la saga de *El Vatlídico*), Terry Pratchett (la serie de *Mundodisco*) o Trudi Canavan (la saga de *Crónicas del mago negro*). Por si fuera poco, además de esta vanguardia publican también obras de autores españoles como Víctor Conde y José Antonio Cotrina (*Las puertas del infinito*, 2016) o Aranzazu Serrano (la saga de *Neimhaim*, aún sin finalizar).

Emparentada con el sello anterior (también pertenece a Penguin Random House), Plaza & Janés es la editorial encargada de dar luz en España a las obras de Patrick Rothfuss (la saga *Crónica del asesino de reyes*, aún sin finalizar) o la saga de fantasía de Stephen King (*La Torre Oscura*, 1982–2012), entre otras. También ha sido la última en acoger una obra de George R. R. Martin, *Fuego y sangre* (2019), una obra que recibió una acogida desigual —y diríase que bipolar<sup>94</sup>—, y que no se publicó en el sello original encargado de las obras de Martin en nuestro país, la

---

<sup>94</sup> La espera por la siguiente entrega de la saga principal, *Canción de hielo y fuego*, amargó la llegada de este volumen, primera entrega de una bilogía independiente que narra la historia de la familia Targaryen, y que el escritor Juan Gómez-Jurado define con cierta desazón: «Una oportunidad que Martin se regala a sí mismo para seguir viviendo con el aliento de los aficionados en el cuello, para jugar con un narrador no confiable como es Gyldayn. Una historia rica llena de matices, que hace aún más grande la maravilla que es «Canción de Hielo y Fuego». Muy disfrutable, y al nivel del mejor Martin. Y para nada lo que la gente espera, quiere o cree que necesita. Que es el motivo por el que, supongo, futilmente, que la ha escrito». (Gómez-Jurado, *Fuego*). Con semejante resignación la recibían también desde otros medios, donde llegaban a calificarla de «metadona de los yonquis de George R. R. Martin» (Marinero, *Fuego*).

editorial Gigamesh. Dicha empresa literaria, además de la saga principal del autor de *Juego de tronos* y algunas otras obras suyas —entre las que destaca la vampírica *El sueño del Fevre* (1982, y en España, 2009)—, cuenta en su catálogo con otras obras de fantasía, como la saga de *Fafhrd y el Ratonero Gris*, diversas novelas independientes de Tim Powers (*Las puertas de Anubis*, *Esencia oscura* o *En costas extrañas*, entre otras), así como una sátira fantástica de principios del siglo XX, *Jurgen*, de James Branch Campbell.

Entre los grandes sellos destaca Minotauro, propiedad de la editorial Planeta, que cuenta en su catálogo con clásicos del género como J. R. R. Tolkien o Robert Jordan, dos de las sagas de fantasía épica más relevantes en los últimos años, así como pesos pesados de la ciencia ficción (Ray Bradbury o Philip K. Dick). Junto a estos autores se suman otros de corte contemporáneo, como V. E. Schwab o el español Carlos Sisí, que en su obra de ficción *Los caminantes* (2009) llevó el apocalipsis zombi hasta las costas de Málaga. Autores como Sisí accedieron a la palestra literaria —además de por su talento— gracias a los premios que convoca el sello, los Premios Minotauro, que se celebraron por primera vez en 2004 hasta el día de hoy (a excepción del año 2018, en que la editorial decidió romper la tradición). Entre los ganadores de este galardón puede mencionarse a León Arsenal (*Máscaras de matar*, 2004), Pablo Tébar (*Nieve en Marte*, 2017), el propio Sisí o Javier Negrete (*Señores del Olimpo*, 2006), de quien hablaré en páginas posteriores. Aunque estos galardones comenzaron como unos de los mejor dotados económicamente de la palestra (el primer premio eran 18 000€, así como la publicación de la obra en el sello), lo cierto es que la cuantía disminuyó con el paso de los años: a partir de 2009 se entregaron 10 000€; y a partir de 2015,

6 000€. A lo largo de los años, por el jurado del premio Minotauro han pasado personalidades culturales del país como el escritor Fernando Savater, el cineasta Álex de la Iglesia o la escritora Ángela Vallvey.

El último de los grandes sellos es Nova, propiedad del grupo editorial Penguin Random House. En su catálogo de obras de fantasía destaca —por su calidad, pero también por su prolificidad— Brandon Sanderson, autor estadounidense de grandes sagas de lo fantástico-épico, como *El archivo de las tormentas* o *Nacidos de la bruma*, entre otras. Junto a él se encuentra Steven Erikson, padre de otra saga de fantasía épica, *Malaz: El libro de los Caídos*, y N. K. Jemisin, autora de *La quinta estación* (2005), entre otras, donde expone una fantasía cargada de tintes ecológicos que desarrolla un mundo ficticio «como la Pangea de hace muchos millones de años, pero que periódicamente se quiebra en catástrofes geológicas de lava, azufre, terremotos y ceniza que desencadenan extinciones masivas» (Alós, Jemisin). Pese a la presencia de grandes autores consagrados, en su catálogo Nova no presenta ninguna obra española.

Para la selección de las editoriales más modestas he optado por guiarme por principios de unicidad, es decir, por encontrar la característica que hace único el catálogo de cada una de estas editoriales y qué aporta al conjunto total. La primera de ellas es Valdemar, una editorial con más de treinta años de historia que se dedica a la temática gótica, al terror y, en cierta medida, a lo fantástico puro (con obras concretas de este último, como *Cuentos de un soñador*, de Lord Dunsany). Entre sus autores más destacados está H. P. Lovecraft, padre del horror cósmico y vinculado a la fantasía épica, como se menciona unos capítulos atrás, así

---

como otros clásicos de la talla de Marcel Proust, Henry James o Michael Blake. A ellos se suman algunas obras del terror patrio, como *Pronto será de noche* (2015), de Jesús Cañadas, o *Extraños eones* (2014), de Emilio Bueso. Sin embargo, su catálogo se nutre también de ensayo, novela histórica e incluso *western* (en la colección Frontera), en una mezcolanza de géneros que uno de los responsables de Valdemar, Rafael Díaz Santander, situaba como núcleo de la filosofía de la editorial: «Una de las principales líneas de nuestra filosofía ha sido prestigiar los géneros populares que normalmente han sido maltratados por las ediciones en español» (Espinosa, Valdemar).

Dedicada también a esos géneros populares está Orciny Press. Sus responsables ya dejan bien claro en su web que, si bien están interesados en los géneros fantásticos, su enfoque es *lo bizarro*, aquellas obras fantásticas «que sean transgresor[a]s y exploren sus márgenes» (Orciny Press, Editorial). Esta editorial, la primera en traducir lo bizarro al español (Cárdenas, Vestigio), contiene en su catálogo obras de corte más tradicional (la antología *Combustible Lovecraft*, editada por Yolanda Espiñeira y Félix García, e inspirada en los mitos del escritor de terror), clásicos del bizarro (como *La casa de las arenas movedizas*, de Carlton Mellick III), así como otras más novedosas y de autor español que buscan precisamente esos márgenes que comenta la propia editorial (*Endo*, de Francisco Jota-Pérez, o *Lucificción*, de Lluís Rueda, pueden servir como ejemplos).

De entre las editoriales independientes dedicadas a la fantasía de corte más juvenil destacan dos. La primera de ellas es Oz Editorial, que equilibra un catálogo bien nutrido de autores españoles con colecciones

provenientes del extranjero, como *Las crónicas de Shannara*, de Terry Brooks, o *La prueba*, de Joelle Charbonneau. Esta editorial, además, convoca los Premios Oz, que galardonan aquellas novelas que puedan inscribirse en los géneros publicados en la editorial (todas las ramas de la fantasía juvenil, y también ciencia ficción y novela romántica). El premio no está lejos del tradicional Minotauro, pues en este caso se premia a la mejor novela, además de la publicación, con 3 000€, y a la segunda, con 1 500€. La segunda editorial destacada de fantasía juvenil es Editorial Hidra, cuyo catálogo se nutre, además de obras literarias, con novelas gráficas, inspiradas sobre todo en el mundo de DC Comics, así como otras obras de corte más adulto (*Costas salvajes*, de Ram V y Sumit Kumar). Entre las novelas fantásticas destacan algunas como la saga de *Brujas y nigromantes*, de la española Raquel Brune, así como *Los jóvenes de la élite*, de Marie Lu.

Especial atención merece otro tipo de producción editorial: la periódica. Las revistas del género fantástico no son demasiado abundantes en el mundo hispánico, sobre todo si se tiene en cuenta que muy pocas de ellas remuneran a los escritores que participan en sus páginas. La única que sí paga los relatos y que está especializada en género fantástico es Windumanoth, que nació en 2017 con la intención de ser referencia del género y de impulsar el nombre de autores de lo fantástico (también novelas) y de dibujantes que quisieran publicar sus ilustraciones en la revista. En sus páginas se encuentran además artículos sobre arte, literatura o juegos, así como reseñas y entrevistas. El sistema de suscripción a la revista —que se publica cada cuatro meses, también en soporte físico— funciona mediante micromecenazgo, es decir, en función de cuánto quiera aportar el suscriptor tendrá más o menos benefi-

cios. Durante el transcurso de la Eurocon celebrada en Irlanda en 2019, se galardonó a Windumanoth con el premio Hall of Fame a la mejor revista por la European Science Fiction Society.

Como decía, pueden encontrarse además una serie de revistas digitales que, si bien no ofrecen remuneración económica a sus escritores — ni la posibilidad de compartir volumen con Joe Abercrombie o Ian Watson—, sirven como soporte para dar a luz textos sobre lo fantástico. Una de las más destacadas en España —a juzgar por los nombres que enriquecen sus páginas (virtuales)— es NGC3660, que reúne en su haber textos fantásticos, de ciencia ficción o de terror salidos de la pluma de grandes autores, como Alfredo Álamo, Amparo Montejano, David P. Yuste, Emilio Bueso o Francisco Jota-Pérez, así como otros muchos autores noveles que publican sus primeras obras literarias.

Frente a todas estas publicaciones editoriales se encuentra los lectores que, si bien podría pensarse que su faceta principal en este proceso es la de «recibir textos», lo cierto es que, además de eso, tienden a organizarse y a producir su propia literatura. Es el caso de las diversas comunidades lectoras que pueden encontrarse en Internet, donde no solo se discuten las últimas novedades del sector, sino que también se producen reseñas, artículos de análisis o incluso pseudoensayos. La más destacada en este último asunto es Los Siete Reinos, comunidad que nació bajo el paraguas de la obra de George R. R. Martin, y que vio incrementada su popularidad con la serie de televisión. A ella se suman otros portales de índole más periodística, como Fabulantes, Fantífica o La Espada en la Tinta.

## V. 2. La fantasía épica en España

### V. 2. 1. *Pasado reciente del género: Ana María Matute y Olvidado rey Gudú*

Alcanzada esa supuesta normalización del género fantástico en España —tal y como se define desde posiciones académicas—, conviene prestar atención a las manifestaciones más recientes de la fantasía épica en nuestro país. La más importante es sin duda la aportación de Ana María Matute con *Olvidado rey Gudú* (1996) y, en cierto modo, *La torre vigía* (1976) y *Aranmanoth* (2000), pues estas dos están ambientadas en un mundo de corte medieval. *Olvidado rey Gudú* se ha definido en ocasiones como «una obra maestra» (Robles 107), incluso como responsable de haber provisto de fama e importancia a su autora, no solo porque «en un mes se vendieron más de cien mil ejemplares» (Taylor 20), sino porque poco después Matute ocupó el sillón K de la Real Academia de la Lengua, siguió publicando obras, y en 2007 —casi como colofón a su trayectoria estelar— recibió el Premio Nacional de las Letras Españolas, solo para, tres años después, recibir el Premio Cervantes, «máximo galardón otorgado a un escritor en España» (*ibíd.*).

Desde el plano académico se apunta a que *Olvidado rey Gudú* —pese a las diferencias que determinados teóricos adjudican a la obra— pertenece al terreno de lo maravilloso, «puesto que lo sobrenatural se muestra como natural» (Alonso 127), e incluso se la considera una especie de refundición de las novelas de caballerías o aventuras, como señala Morgan:

---

[la obra] se puede considerar una versión neo-caballeresca del famoso cuento de hadas de Charles Perrault, *La bella durmiente del bosque*. Algunas similitudes con la trilogía incluyen nombres simbólicos, ogros con dieta de niños, la habilidad de hablar con los animales, y codiciosos monarcas guerreros. (64)

Las influencias del cuento de hadas son evidentes nada más abrir el libro, pues Matute dedicó *Olvidado rey Gudú* no solo a Perrault, sino también a los hermanos Grimm y a Hans Christian Andersen. El vínculo maravilloso se estrecha hasta definirse en filiación concreta a la fantasía épica, que Martos y Bravo ven posible debido a «compartir un mismo imaginario, las épicas clásica y medieval, la mitología germánica, las sagas escandinavas, los cantares de gesta hispano-franceses o el ciclo artúrico» (26), así como el «uso una y otra vez de toda clase de leyendas, como las genealógicas» (*ibíd.*, 27). Los mismos Martos y Bravo, sin embargo, señalan como característica especial de *Olvidado rey Gudú* su distanciamiento de lo puramente bélico, pues en la obra «no hay grandes batallas ni toda la parafernalia de otras obras de fantasía heroica, pero sí una presencia continua de lo mágico, simbolizado por esa apertura hacia lo sobrenatural» (29). Sin embargo, en la obra quedan otros temas relacionados con lo épico, quizá no a través de grandes batallas del nivel de la defensa de Minas Tirith o el asedio de Desembarco del Rey (fuego valyrio incluido), pero sí a través de la representación de una nobleza, una aristocracia, un ambiente bélico y otros temas que comentaba más atrás, en el capítulo II del presente documento. En algunos casos lo bélico ocupa una narración rápida e indirecta, desde arriba o de lejos:

Los mercenarios que habían quedado vivos —unos cien hombres, aunque algunos heridos— y el resto de los soldados acamparon entre las ruinas del que fuera Castillo de Usurpino y anteriormente del Rey Argante. No tardaron en dar con los grandes tesos-



ros que había allí acumulados, y aunque Gudú mandó guardar en cofres la mayor parte, fue largamente generoso con ellos y respetó el botín de los primeros momentos, como debía ser. (Matute 352)

Y en otros, la descripción del espacio cae en lo parco, austero y espartano:

Lo cierto es que, hasta en sus más lujosos departamentos, el Castillo de Olar no era lugar confortable ni aseado, ni siquiera hermoso. Excepto las cámaras reales o de los altos dignatarios que allí moraban, casi ninguna de sus habitaciones disponía de tapices o cortinas. A causa de la carencia de abrigo, unida a los larguísimos y fríos inviernos y a la proximidad del Lago de las Desapariciones, la insalubridad de aquellos recintos era muy elevada. (*ibíd.*, 196)

*Olvidado rey Gudú*, como otras obras del género, presenta una extensa colección de personajes debido a su narración de las peripecias de distintas generaciones familiares a través del tiempo, personajes descendientes unos de otros que realizan «los mismos errores de sus antepasados y se mueven por las pasiones más sublimes y a la vez más bajas» (Alonso 120). Sin entrar en demasiados detalles, lo más llamativo de todos estos personajes es la nomenclatura que reciben, pues suelen ser llamados según un rasgo definitorio de su carácter (o de su fortuna o infortunio): Predilecto, Almíbar, Príncipe Contrahecho, Trasgo, Tontina, Leonia, entre otros. Este procedimiento lo comparten otras obras del género, como la saga de *El Vatlídico*, de Robin Hobb, con personajes como Veraz, Traspié, los Hidalgo, etc.

Podría decirse, como señalan Martos y Bravo, que en efecto la obra puede inscribirse dentro del género de la fantasía épica, y que además se trata de un majestuoso y digno exponente del género en nuestro país. Sin embargo, otros académicos o críticos insisten en la diferenciación —con tintes despectivos— de textos con los que guarda

evidentes semejanzas: «Este cuento [*Olvidado rey Gudú*], que no se parece a ningún otro —y menos que a ninguno a las gnomerías tipo Tolkien—, recobra la oscuridad que late en las narraciones primigenias. Es una obra maestra» (Valcárcel 26). Destaca precisamente esa distinción entre «gnomerías» y «obra maestra»; el primer término, y el modo en que se usa, resulta despectivo, sobre todo en contraposición con el segundo, cuando lo cierto es que *Olvidado rey Gudú* se ambienta en un mundo medieval, del mismo modo que *El señor de los anillos*. En *Olvidado rey Gudú*, como he señalado, pervive la magia y la mitología de las leyendas. *Olvidado rey Gudú* narra las desventuras y triunfos de generaciones enteras de personajes, del mismo modo que en *Canción de hielo y fuego* un conjunto de personajes debe afrontar los errores (o aciertos) de sus antepasados; y también del mismo modo en que los personajes de *El señor de los anillos* (descendientes de las hazañas de cuantos se mencionaban en *El Silmarillion*) afrontan el último gran mal sobre su mundo. Por tanto, distanciar *Olvidado rey Gudú* (cuyas más de 900 páginas lo alejan levemente del género «cuento») del resto de la fantasía épica parece, a priori, tarea ardua y difícil.

### V. 2. 2. *Panorámica actual de la fantasía épica española*

Con el ánimo de ofrecer una visión general y actual del género en nuestro país, señalaré a continuación una serie de obras de fantasía épica publicadas durante los últimos diez años en España, así como sus principales características y —a mi juicio— aportaciones de interés.

Entre 2014 y 2017, la editorial Sportula publicó la trilogía *La Piedad del Primero*, de Pablo Bueno, a la que acompañó tras el último vo-

lumen una novela corta independiente —pero enlazada con el mismo mundo literario— llamada *Tres ojos de bruja* (2017). En la obra de Bueno destaca el uso de tópicos de la fantasía clásica ampliamente conocidos por los lectores del género, como las brujas. La ambientación de esta obra literaria es medieval, y en ella sobresalen los inquisidores, lo cual sin duda apunta a una inspiración hispánica. La estructura de la trilogía se basa en un protagonista único, Marc, a quien el lector debe seguir a través de la archiconocida senda de aprendizaje que lo acercará a sus objetivos.

En torno a la misma fecha (2013), el sello Fantascy publica *La corte de los espejos*, de Concepción Perea, primera parte de una bilogía que concluiría —final abierto incluido— con *La última primavera*, en la editorial Alianza y en 2017. Su mezcla entre magia habitual en el género fantástico y elementos tecnológicos la deja en medio del *steampunk* y la fantasía convencional. Sin embargo, la presencia de hadas (entre otras razas, como trolls y goblins) así como el esfuerzo en la construcción del mundo de Terralinde y los temas tratados hacen posible que se la pueda considerar como fantasía épica. Como también es usual en el género, esta bilogía tiene un enfoque coral, pues si bien gira en torno a una protagonista central, Nicasia, la asisten otros puntos de vista, como los de Marsias, Dujal o Shioban. Destaca la influencia poco usual que la Guerra Civil española tiene en la obra, como la propia autora reconoció en una entrevista: «[En Terralinde] los que hoy gobiernan son hijos o nietos de los que gobernaron, siguen acaparando el poder, aunque ahora tengan que ser más moderados. Pensaba en España, donde aún no hemos hecho las paces con nuestro pasado y la guerra civil todavía es un asunto que nos sigue dividiendo» (Yagüe, *Literatura*).

En 2017, Minotauro publica *La armadura de la luz*, de Javier Miró, una novela de corte clásico autoconclusiva, pese a lo poco usual que resulta esto dentro del género. El inicio resulta tan lineal que incluye una narración de la génesis del mundo fantástico, una suerte de *Silmari-llion* incrustado en la novela principal. La narración se desarrolla con tintes maniqueístas, con una presencia obvia del Bien y del Mal, así como una influencia clara del rol, pues algunas de las subtramas se resuelven de manera sucesiva como el personaje que completa una misión en cualquiera de estos juegos. Pese a la multitud de puntos de vista, los protagonistas son Jax e Iviqi, situados frente a un objetivo central: el objeto mágico, la armadura de la luz. Para su promoción, la editorial se refería a ella como «un regreso a las mejores tradiciones de la fantasía épica».



Ilustración 10. *La armadura de la luz* y su promoción editorial (Miró, Imagen)

Autoconclusiva también es *Vendrán del Este*, de Alejandro Marcos Ortega, publicada por Orciny Press en 2018. La novela supone una visión del mundo ficticio de Cinco Parajes, que incluye un interesante sistema de magia (basado en la distribución espacial y en la importancia de determinados personajes) y un peligro que se cierne sobre aquellos que pueden producirla. La novela se desarrolla, como algunas de las anteriores, de modo global, casi al estilo de una novela río, si bien dos de los personajes juegan un papel fundamental: Mayo y Meria. Como en el

caso anterior, la editorial realiza un llamamiento a aquellas raíces pasadas, si bien aquí matizan con la introducción de ciertos cambios: «Alejandro Marcos Ortega [...] trae hasta nuestros días la épica fantástica más clásica, que actualiza con personajes complejos, profundos y diversos» (*Vendrán del Este*).

V. 2. 2. i. Aranzazu Serrano y *Neimhaim*

En medio de esta vorágine de obras nuevas con componentes novedosos y obras nuevas que buscan aferrarse a esas raíces de la tradición, se encuentra *Neimhaim*, una saga de fantasía épica que se salta la primera regla habitual del género: la ambientación medieval. Para la composición de este apartado he tenido la suerte de poder contar con el punto de vista de la propia autora, que aceptó amablemente colaborar conmigo para este apartado<sup>95</sup>.

Aranzazu Serrano publicó la primera parte de esta saga, *Neimhaim. Los hijos de la nieve y la tormenta* en 2015, y la segunda, *Neimhaim. El azor y los cuervos*, en 2018. Desde entonces ha recibido una cálida acogida por la crítica del género, tanto nacional como internacional: en 2016 y 2019 fue nominada a los Premios Ignotus en la categoría de mejor novela; en 2016 fue nominada a los Premios Kelvin (convocados por el festival nacional Celsius) a mejor novela nacional; y en 2019 fue finalista de los European Science Fiction Awards, lo que la convirtió en la primera autora española en competir por esta distinción (Álvarez, Aranzazu). En la obra de Serrano juegan un papel fundamental, como influencias directas, y según la propia autora, la novela *Dune*, de Frank Herbert, a quien considera su «referente máximo», así como «toda la cul-

<sup>95</sup> La entrevista íntegra puede leerse en el Apéndice IV.

tura popular de los 80 (cómic, películas, etc.)», elementos que ella misma vivió con mucha intensidad cuando todavía era una niña.

La construcción de un mundo como el de Neimhaim supone, desde mi punto de vista, un paso arriesgado. Cuando el lector se acerca a cualquier obra de fantasía épica, ya conoce el imaginario y la mitología a la que puede enfrentarse, pues la ambientación medieval supone una selección de temas y de figuras que el lector puede manejar de mejor o peor manera. Sin embargo, la ambientación nórdica implica el uso de temas y figuras nuevas, poco usuales. Para Serrano, quien reconoce un «gran trabajo de documentación» previo, el uso de una ambientación distinta a la medieval supone un «soplo de aire fresco».

La posibilidad de ambientar la narración en un escenario no medieval permite, a mi juicio, introducir nuevos temas e incluso presentar otros de actualidad, como la igualdad entre hombres y mujeres, desde una óptica distinta. Es así que aparecen las sociedades matriarcales, así como personajes femeninos fuertes y bien caracterizados. Precisamente el tándem protagonista de la obra, Ailsa y Saghan, supone una primera inversión de los tópicos populares dentro de la fantasía épica: el carácter guerrero e indómito recae en la mujer, Ailsa, mientras que es Saghan el vinculado a la magia, a la protección de la vida y la serenidad, marcadas sus naturalezas por la pertenencia a uno u otro clan (Kranyal y Djendel, respectivamente). El hecho de que la mujer ocupe un lugar protagonista tan destacado es, según su autora, un «factor novedoso» que cree que «los lectores han agradecido mucho».

El uso de esta ambientación nórdica también varía respecto a lo que ya se ha visto en el resto del género. Un intento de definirla sería

como «ambientación híbrida», en tanto que en Neimhaim convive la fantasía extratextual —los mitos creados por las sociedades nórdicas de nuestro pasado— con la fantasía intratextual, esto es, los seres fantásticos que aporta la autora en la construcción del mundo ficticio. Así, los habitantes de Neimhaim hablan del Ragnarök, el apocalipsis según los nórdicos, al mismo tiempo que conocen la existencia de terribles criaturas llamadas verkuur; o también cuando se refieren al Vanaheim, la morada de los dioses menores, o se sorprenden ante la existencia de Staat, el ancestro sagrado que los Djendel creían perdido.

Pese a la buena acogida de su obra y los puntos innovadores que parece incluir —a juzgar por lo visto en otras obras del género patrio—, para Aranzazu Serrano la situación del género fantástico tampoco es la mejor posible. Pese a que sostiene que «estamos a mucha distancia del reconocimiento que tiene este género en la cultura anglosajona», cada vez «se está reconociendo un poco más», sobre todo en relación a la mayor gama de posibilidades para publicar fantasía en nuestro país. Con todo, piensa que este menosprecio no es propio de España, sino que también se da fuera de nuestras fronteras, pues, desde su punto de vista, resulta «sorprendente que nunca le dieran un premio Nobel a grandísimos literatos “fantásticos” como Michael Ende o el maestro Tolkien».

#### V. 2. 2. ii. Javier Negrete y *La saga de Tramórea*

Si bien Javier Negrete entró con pisada fuerte en el género fantástico con la obtención del premio Minotauro en 2006, lo cierto es que llevaba casi diez años ganando premios por todo el país e incluso algu-

nos internacionales<sup>96</sup>. Además de cosechar resultados en géneros como el fantástico o el de ciencia ficción, entre sus obras destacan algunas del género histórico, y no solo narrativa (*Salamina*, 2008), sino también ensayos divulgativos, como *Roma victoriosa* (2011) o *Roma invicta* (2013), como extensión de su licenciatura en filología clásica y su vocación docente.

Es precisamente su saber y manejo sobre la cultura de nuestros antepasados romanos y griegos lo que pervive en la construcción de su mundo fantástico, Tramórea, donde aparece un entramado de ciudades libres e independientes más o menos caóticas (en las que existen hasta acrópolis) en convivencia con temas más clásicos del género, como todopoderosos objetos mágicos —la Espada de Fuego o la Lanza de Prentadurt, entre otros— y criaturas nacidas del cuento tradicional (los magos, las ninfas o los seres demoníacos). Pese a su formación académica, en la pluma de Negrete se mezclan otras influencias, como las del cómic de Marvel, las novelas de la colección Bruguera o *Ella*, de H. R. Haggard (Vilar-Bou, Negrete). Son sobre todo los cómics de Conan los causantes de la afición del autor por crear mapas, que fueron el disparador para el nacimiento de Tramórea, en palabras del propio autor:

La riqueza visual de esas historietas [de Conan], primero con Barry Smith y luego con John Buscema, se me quedó grabada. Pero en Tramórea también hay mucho de mis estudios del mundo antiguo: Las luchas entre Roma y Cartago, Esparta y Atenas, los griegos contra los persas, Mesopotamia... Mis lecturas de la carrera y la

---

<sup>96</sup> Entre ellos, en 1991 el premio UPC a la mejor novela de ciencia ficción, por *La luna quieta*; en 1994, el Ignotus a mejor cuento por *Estado crepuscular*; en 1998, el Ignotus a mejor novela por *La mirada de las furias*; en 2000, de nuevo el premio UPC por *Buscador de sombras*; en 2003, el Ignotus a la mejor novela corta por *El mito de Er*; en 2006, el Minotauro por *Señores del Olimpo*; en 2008, el Kelvin a la mejor novela por *Alejandro Magno y las águilas de Roma* y el Prix Européen Utopiales por *Señores del Olimpo*; y en 2009, el premio Espartaco por *Salamina*.



---

oposición. Todo eso fue creando el abono con que desarrollé mi propio universo. (*ibíd.*)

Pese a la riqueza y variedad en las influencias reconocidas por el propio Negrete, *Tramórea* contiene un universo único, construido a partir de mitos nuevos creados *ad hoc*, que presenta no solo un compendio de razas más o menos sobrenaturales (desde los Inhumanos, criaturas poco semejantes al humano, hasta los hijos de Tubilok, demonios que despiertan tras el sacrificio de cincuenta mil almas, pasando por los Aifolu, con sus ojos de diversos tonos del amarillo), sino también una visión variada del propio mundo a través de los ojos de sus personajes. Los habitantes de este mundo fantástico no son menos variados, pues oscilan desde el héroe típico (o no tan típico, como se verá después), campeón de la espada y capitán de la Horda Roja, Kratos May, hasta el supuesto trilerero de los caminos, el Gran Barantán, sin despreciar a la reina de Malib, la Divina Samikir, que se alimenta a través de la energía que obtiene de sus esposos. Un compendio de personalidades que muestran la diversidad social, la riqueza del mundo fantástico y una trama narrativa poblada de mitos e historias.

La última parte de la saga, *El corazón de Tramórea*, se publicó en 2011, si bien su autor ha dejado la puerta abierta (*cfr.* Vilar-Bou, Negrete) para nuevas obras inspiradas en este mundo literario. Es precisamente *El corazón de Tramórea* el volumen que supone un revulsivo en la saga, un torbellino que modificará los preceptos iniciales planteados en los primeros volúmenes y que convertirá *Tramórea* en un trasunto de la mejor ciencia ficción (explicaciones de física avanzada incluidas). La saga en su conjunto —que ha merecido la atención del mundo académi-

co en otras ocasiones<sup>97</sup>— se convertirá en el foco de la segunda parte de esta tesis, aquella dedicada a la aplicación y desarrollo de cuantas teorías se han expuesto aquí.

### V. 3. Conclusiones

En nuestro país, el género fantástico no protagoniza las listas de mejor vendidos, si es que puede darse credibilidad total a los datos que publican de cuando en cuando diversos medios de comunicación. La dificultad en el acceso a esta información, sumada a la alta presencia de grandes emporios de la edición, supone que en ocasiones se tenga la sensación de que solo se habla de determinados títulos literarios en función del poderío económico que haya detrás de los mismos. Por otra parte, parece un tanto desmontada la máxima de que «los jóvenes no leen», o de que el sector editorial prefiere la literatura breve por su «mayor salida», cuando, tal y como se ha visto, los libros más vendidos suelen ser de novela, la gran mayoría mayores de las cuatrocientas páginas.

Lo cierto es que, como planteaba anteriormente, lo fantástico gana fuerza en España, empujado sobre todo por la influencia que posee fuera de nuestras fronteras o en otros soportes culturales (ya sean los de la televisión, el cine o el de los videojuegos). Las raíces de lo fantástico patrio, sin embargo, vienen de más atrás, y aunque vivieron ciertas dificultades —como otras tantas áreas de la vida— durante los tiempos convulsos del s. XX, parecen estar en pleno proceso de florecimiento en la

---

<sup>97</sup> Cfr. «Tradición clásica y novela fantástica: el caso de Javier Negrete», de Eduardo Benito Carazo (2014), trabajo de fin de grado defendido en la Universidad de La Rioja.

actualidad. Contamos con grandes autores que buscan un hueco no solo en el mercado (algo tan voluble y difícil de plasmar en un documento académico), sino también frente al descrédito, el desprestigio y la degradación que lo fantástico —y más aún, la fantasía épica— ha vivido dentro de nuestras fronteras. Por suerte, el género literario cuenta con sus propios hitos —más o menos ajenos a la crítica desaforada y furiosa de ciertas voces— que dan forma a la fantasía épica en español. Ana María Matute dio a luz la primera gran obra que puede entrar en esta categoría, y hoy en día hay otras muchas obras que buscan hacerse un hueco entre las publicaciones venidas del exterior.

Por un lado, España cuenta con grandes teóricos de lo fantástico que enriquecen nuestra ciencia con diversos puntos de vista, más o menos cercanos a nuestros hermanos de lengua desde países latinoamericanos. Y, por otro lado, en el plano literario, la fantasía épica española aporta un soplo de aire fresco que, en mi opinión, reconvierte los viejos temas para mostrar, como no podía ser de otra forma, diversas facetas de la realidad en la que vivimos. Lo medieval parece quedar a un lado, y en la creación de mundos participan otros elementos provenientes de géneros similares, como el de la ciencia ficción, así como la ambientación diversa. Lo medieval queda entonces en un segundo plano, y se prueban otros escenarios con otras posibilidades (a mi juicio, ni mejores ni peores, tan solo diferentes), como el mundo nórdico, en el caso de Neimhaim, o el mundo clásico, en el caso de Tramórea. Es este último mundo el que ocupa ahora mi interés, pues es en la obra de Negrete donde me dispongo a buscar la aplicación de cuantas teorías y análisis se han presentado hasta este punto.



## La construcción del mundo de Tramórea

• EL ELEMENTO FANTÁSTICO EN LA SAGA. NOCIONES SOCIALES DE  
TRAMÓREA. EL MITO NUCLEAR •

El primer acercamiento a la saga de Javier Negrete supone el análisis del mundo ficticio, de la realidad intratextual que, según se ha expuesto hasta aquí, condiciona tanto la configuración de personajes como de espacio narrativo. Las líneas de actuación en este apartado están claras: primero se afronta el elemento fantástico, esto es, el modo en que se implican en esta realidad intratextual la magia, lo sobrenatural y lo maravilloso y la reacción que suscitan; segundo, conviene detenerse en un breve examen de la sociedad construida en Tramórea, así como otros aspectos propios de la teoría del *worldbuilding*; y tercero, se analizará el mito nuclear que sirve de columna vertebral mítica para la saga. En los tres aspectos se tendrá en cuenta la perspectiva teórica del mito, pues el primer objetivo es dilucidar en qué modo influye este elemento en los aspectos que acabo de citar. Por último, conviene señalar que el análisis de la teogonía no posee un apartado propio porque sobre los dioses hablaré largo y tendido en el tercer apartado, el dedicado al mito nuclear.

## VI. 1. Sobre el elemento fantástico y su implicación en Tramórea

En cuanto a la magia, desde el primer volumen quedan claras dos premisas: la primera, que existen determinados seres humanos capaces de moverse con gran rapidez y fuerza a la hora de combatir, aunque ello les supone un gran desgaste físico; y la segunda, que unos pocos humanoides —pues su naturaleza no queda clara, más allá del aspecto físico— pueden realizar lo que comúnmente se conoce como «magia», si bien esta también se encuentra limitada por la «energía vital» del sujeto que la produce.

Mikhon Tiq aguantó con la espada en alto. Su cortina de luz había formado un cilindro que envolvía todo el islote. Los Kalagorinôr revoloteaban a su alrededor como luznagos hipertrofiados, mientras le lanzaban todo tipo de ataques y conjuntos. Mikhon Tiq comprendía ahora cuánto había sufrido Linar. La energía fluía de él en un torrente tan caudaloso que cada uno de los ligamentos de su cuerpo aullaba de dolor como si lo estiraran en un potro infernal. Las venas de sus manos se hincharon y empezaron a palpar con vida propia, los dientes le rechinaban entre chispas, pero aguantó. Jamás había sufrido tanto, jamás se había sentido tan embriagado de poder. (EdF, 371)

Las consecuencias de «abusar» de esas capacidades sobrenaturales no tardan en llegar, y hasta en dos momentos de la saga puede verse que Linar, uno de esos personajes capaces de tales portentos, queda en coma hasta que su organismo —que, desde luego, no es humano— se recupera y vuelve a despertar. Es el mismo caso que el de Kratos May, guerrero experto en la espada que, tras entrar en tercera «aceleración» —una contraseña mental que otorga fuerza y velocidad a su cuerpo—, está a punto de morir de agotamiento. «Estaba demacrado, tábido, y tenía los

labios tan exangües que no se le distinguían del resto de la piel» (EdF, 62). La única cura para ello es comida y bebida en abundancia, así como suficientes horas de sueño y reposo.

En Tramórea, como en la realidad extratextual, la energía ni se crea ni se destruye, tan solo se transforma. Ni siquiera los poderosos Kalagorinôr, que poseen en su interior una syfrôn, son capaces de invocar rayos o fuerzas de la naturaleza de manera indefinida. Todo tiene un límite. Y esa configuración en cierto modo racional supone que, incluso al principio de la saga —cuando aún se mantiene esa aura misteriosa propia de la fantasía—, se ofrezcan explicaciones que siguen una cierta racionalidad. La caverna de Gurgdar, aquella que posee una temporalidad propia en su interior, no es «mágica» a secas, por algún encantamiento o algún conjuro extraño, sino que existen razones físicas, *tangibles*, que explican su comportamiento, lo que en este caso se contrapone con la explicación del mito.

Corren entre vosotros muchas fábulas sobre ese lugar [el país de las hadas] y sobre las gentes que lo moran. Por ejemplo, que en él el tiempo transcurre de forma engañosa; cuando un mortal se interna en el país de las hadas y después de siete días vuelve con los suyos, descubre que en realidad han pasado siete años y encuentra a sus hijos crecidos y a sus mujeres casadas con otros hombres.

»Esos cuentos intuyen la verdad, porque es cierto que algo se conserva de un saber muy antiguo y de una época remota en que el tiempo no tenía secretos. [...] Su nombre es Gurgdar, la bóveda del tiempo. No es una gruta natural, sino obra de un pueblo más sabio y antiguo aún que los Arcanos. Si escarbaras en sus paredes, encontrarías bajo la roca una cúpula lisa forjada en un metal que ya no existe en este mundo. Su virtud es la contraria de la que cuentan las fábulas. En Gurgdar el tiempo se acelera de tal modo que por cada cuarenta días sólo transcurre uno en el mundo exterior. (EdF, 282)

En este punto aún se conserva un hálito de misterio —el verdadero y razonable funcionamiento de dicha cúpula, si es que eso es posible—; sin embargo, se trata de uno de los primeros pasos que en la saga da el elemento fantástico para acercarse a la razón, a la lógica. De momento, la magia posee un halo de verosimilitud que limita su funcionamiento.

Esa verosimilitud se extiende también a la reacción de cuantos rodean a los Tahedoranes —aquellos guerreros capaces de «acelerarse», a los Kalagorinôr y a cualquier elemento fantástico. Supone en ellos una actitud de sorpresa, de estupor o, en el más grave de los casos, miedo visceral. Precisamente en las primeras páginas del relato se da una de estas reacciones, y el momento narrativo en que sucede no es baladí: desde mi punto de vista, dicha reacción marca una tónica general, esto es, configura cuál será la «normalidad» dentro de la realidad intratextual. Es el caso de Kratos y su amante Shayre, ante quienes se presenta un holograma formado a partir de agua del Kalagorinor Yatom.

Kratos la tomó por la cintura, dispuesto a echársela al hombro, llevarla hasta la cama y dejar que sus cuerpos terminaran de despertar juntos. Pero entonces el gesto de la joven se congeló y sus párpados se quedaron muy abiertos.

—¿Qué te pasa, Shayre?

Algo chapoteó a su espalda. Kratos se volvió. En la jofaina, el agua se estaba levantando en ondas, y éstas se picaban y rielaban en otras menores, hasta que una tempestad en miniatura agitó la palangana. Aquel diminuto oleaje tomó forma y esculpió un rostro humano que abrió la boca para hablarle. Kratos retrocedió espantado. [...] La voz se apagó al tiempo que el rostro de Yatom se disolvía en las últimas ondas del agua. A su espalda, Kratos oyó un gemido. Se volvió justo a tiempo de recoger a Shayre antes de que se desplomara. [...] Aquel prodigio lo había asustado, como lo relativo a los magos. (EdF, 30-31)



La sensación de terror se repite más adelante, en las murallas de Ilfatar, cuando los defensores contemplan la llegada del Martal, la horda de Aifolu que se vanaglorian de arrasar ciudades, y entre sus filas distinguen la confusa forma de una criatura horrenda, «un extraño bulto, como un toro deforme y gigantesco». En este caso, sin embargo, el miedo se presenta mediante una comparativa con hechos acontecidos en la propia realidad intratextual —fuera de la narración—, lo que presenta una gradación de ese sentimiento, sin que la intensidad deba depender por entero de la subjetividad del lector.

En sus cuarenta y cinco años, Asdrabo había vivido situaciones críticas, como el sitio de Ghim, en el que conoció al propio Hairón, el gran Zernalnit. Pero ni ante los inhumanos había experimentado un miedo tan generalizado y oscuro como aquél. [...] Sin embargo, Asdrabo se sentía solo ahora, y al mirar a los soldados que formaban a ambos lados encontraba en ellos la misma desorientación. (EdM, 197)

Tanto el Tahedo como la magia más evidente conviven en Tramórea con otros elementos sobrenaturales. El más destacado es el de las armas mágicas, como la Espada de Fuego, capaz de cortar la piedra como si se tratara de mantequilla, o de impedir que cualquiera excepto su portador la sujete. O la lanza de Prentadurt, que posee en su interior el alma de sus víctimas, cuyo potencial emplea para manipular el espacio a su alrededor, así como la materia oscura. Además, aunque no se detalla en profundidad, existen ciertas «artes negras», algún tipo de nigromancia, a las que los personajes pueden recurrir (EdF, 89).

En el ámbito de lo sobrenatural destaca también la importancia de los sueños, a los que incluso se da una explicación mítica desde la realidad intratextual:

---

Dicen algunos poetas que los sueños los envían los dioses desde el Bardaliut. Dos formas tienen de hacerlo: o bien los sueltan en los bordes de su reino celestial, y por sí solos caen como frutas maduras sobre las cabezas de los hombres; o bien, cuando se trata de sueños que han de recibir los personajes importantes, como reyes, brujos, generales o videntes, los propios dioses bajan desde las cumbres etéreas y los susurran al oído de los mortales para que no se les escape nada de lo que aparezca en ellos, sean visiones o palabras. (EdF, 48)

La percepción de los sueños desde la realidad intratextual no es un momento puntual de la narración, sino que tienen cierta relevancia en la trama: desde la conexión de Derguín con Togul Barok a través del mundo de los sueños, hasta la posibilidad de «entrar» en ellos con la mediación de la persona indicada, en este caso, una «oniromante» del santuario de Orbine, en Narak.

—Voy a guiarte a la isla de los sueños —murmuró Argatil con voz cadenciosa—. Allí todos los seres vivientes enlazan sus almas, más allá del tiempo y del espacio. Allí todo es uno y uno es todo. Piensa en la persona en quien quieres soñar, tráela a tu recuerdo, y un arco iris de cristal se tenderá entre ambos. (EdM, 219)

Al poder de los sueños se une el de la premonición. Las profecías juegan un papel importante en Tramórea, sobre todo a la hora de definir la evolución de los personajes. El primer caso es el de Derguín Gorión y Togul Barok, a cuyo parentesco hace referencia la profecía sobre los dos mediohermanos que combatirán en el Prates (EdF, 182-184). Y el segundo, cuando Kratos May y sus hombres localizan el oráculo de Eleiris, donde la sibila profetiza la recuperación del guerrero de su lesión, así como el posterior combate con los Glabros, los jinetes que montan avestruces gigantes.

Guerrero de Áinar, persevera en tu espada,  
la espada que tu brazo se niega a sostener.

El camino del dolor es tu esperanza.  
Sólo en la sombra de la noche encontrarás luz  
cuando corran sangrientos los pájaros de la guerra. (EdM, 170)

Es a partir del segundo volumen (de hecho, ya en el final de este), cuando el elemento fantástico muta. Y digo que «muta» porque en él crece esa verosimilitud, esa racionalización a la que hacía referencia unas líneas atrás. Lo plausible, la justificación extrema, lo razonable y verídico invaden lo fantástico para transformarlo, para reducirlo a un puñado de explicaciones que buscan encajar con la precisión de un engranaje. El hechizo se quiebra por vez primera cuando Derguín visita Etemenanki y derrota al Rey Gris, cuyo cuerpo parece ser entero de metal; y se rompe del todo cuando la —supuesta— bestia demoníaca cae bajo la Espada de Fuego y se demuestra que en su interior no hay carne podrida ni sangre negra, sino elementos poco esperables en una obra de fantasía épica.

Derguín salió de la aceleración, pero aún así no se quedó tranquilo hasta que cortó los brazos de la bestia. Por dentro también eran de metal, llenos de cables y engranajes como la armadura del Rey Gris. Se preguntó si realmente había vida en aquel monstruo o si tan sólo había sido una máquina de destruir creada por la ciencia de los hombres o los dioses antiguos. (EdM, 670)

La inclusión de elementos mecánicos supone un revulsivo para cuantos elementos mágicos se han presentado hasta ese momento de la saga. De hecho, el tercer volumen, *El sueño de los dioses*, podría considerarse un volumen de transición precisamente porque, a mi juicio, su cometido es el de *transformar* casi todo lo mítico que había hasta el segundo volumen en elementos tecnológicos, creados por medio de la tecnología y los avances científicos. De esta manera, la magia no es tal; ya no hay misterio en ella, pues precisamente ese misterio se basa en

que no hay explicación para su funcionamiento ni tampoco razón de ser. Ahora la Espada de Fuego ya no es un prodigio sobrenatural, sino una espada forjada por Tarimán mediante métodos convencionales y configurada a través de nanorrobots y microchips para que solo Zenort y sus descendientes puedan utilizarla. En Tramórea, si se me permite la expresión, la magia no es más que un cuento de viejas, una ciencia que los humanos no evolucionados apenas pueden llegar a comprender.

Cuando Tarimán piensa en sus compañeros de raza o en los mortales que habitan en Tramórea, suele acordarse de una frase [...]: *Cualquier tecnología lo bastante avanzada no se distingue de la magia.*

En Tramórea perduran algunos restos de la tecnología o ciencia arcana, aunque los hombres los ignoren o los consideren magia. Por ejemplo, la Mixtura que beben los candidatos a convertirse en Tahedoranes y que les permite acelerar sus cuerpos y multiplicar su fuerza no es más que una solución de metales y compuestos orgánicos, en la que nadan billones de criaturas similares a los nanos que pululan en los organismos de los dioses. (SdD, 232)

El elemento fantástico queda invadido entonces por la racionalidad y lógica de la ciencia ficción, lo que rompe por completo el paradigma y provoca más consecuencias aún: los guardianes de la Espada de Fuego no son más que robots creados por Tarimán; las Tres Lunas que presiden Tramórea pueden emplearse como arma colosal para acabar con el planeta; y la mutación humana, como muestra Togul Barok, no es símbolo de heroicidad, de descendencia de los dioses, sino un experimento con el ADN realizado por las divinidades, que ya no son tal cosa, sino «acrecentados», humanos capaces de burlar la muerte, pero que pueden morir tal y como marca su naturaleza original. Pese a ello, el plano mítico todavía queda ahí, como esa contraposición, esa visión

«desde Tramórea», mientras que lo científico queda como la perspectiva «desde el Bardaliut», el hogar de los supuestos dioses.

Un relato de aquella época, deformado por el tiempo y la transmisión oral, aseguraba que Tubilok, acostumbrado a las tinieblas que reinan entre las estrellas, levantó de las profundidades de la tierra una espesa capa de cenizas que ensombreció los cielos de Tramórea. Aquella fue la Edad Oscura que aún se recuerda con temor. [...] Para los humanos resultaba lógico pensar que Tubilok era una especie de demonio de las profundidades, una criatura infernal. Al fin y al cabo, había surgido del Prates subterráneo, más poderoso que Manígulat. [...] Pero la oscuridad que cayó sobre Tramórea era algo más que un capricho ambiental. [...] Tubilok había alterado la órbita de la luna Taniar hasta situarla a un millón y medio de kilómetros, en el punto de Lagrange 1 entre Tramórea y el Sol. Después la había desplegado como un enorme espejo convexo, de tal modo que, aunque se hallaba más lejos, abarcaba más superficie en el cielo. (CdT, 51-52)

De esta manera, lo mítico y lo no-mítico conviven en un equilibrio que más bien supone la existencia de diferentes perspectivas, de un nuevo punto de vista dentro de la narración. De las consecuencias que esto pueda tener en otras partes del relato hablaré a continuación.

## **VI. 2. La sociedad de Tramórea: mito, geografía e historia**

### *VI. 2. 1. El mundo de Tramórea. Geografía y astronomía*

Tramórea se trata de un planeta similar a la Tierra, al menos en apariencia y paisajismo. Por ello no resulta necesaria —ni aparece— una descripción inicial textual que indique las diferencias entre uno y otro, y no es hasta avanzado el primer volumen cuando se habla de las tierras que componen Tramórea desde el punto de vista de un anciano

geógrafo y sus viajes. Se habla de las tierras de los Équitros, de los montes de Shirta, de la Sierra Virgen, de Malabashi, de la cordillera Eskhate o del desierto de Hamart, «un inmenso cráter creado por el fuego de Manígulat, en el que sólo pueden vivir criaturas diabólicas» (EdF, 177). Esa descripción —que llega a ser tan solo una mención de determinadas zonas— supone la textualización del elemento paratextual que se acompaña al inicio de la obra, un mapa topográfico que muestra algunas de las tierras de Tramórea.

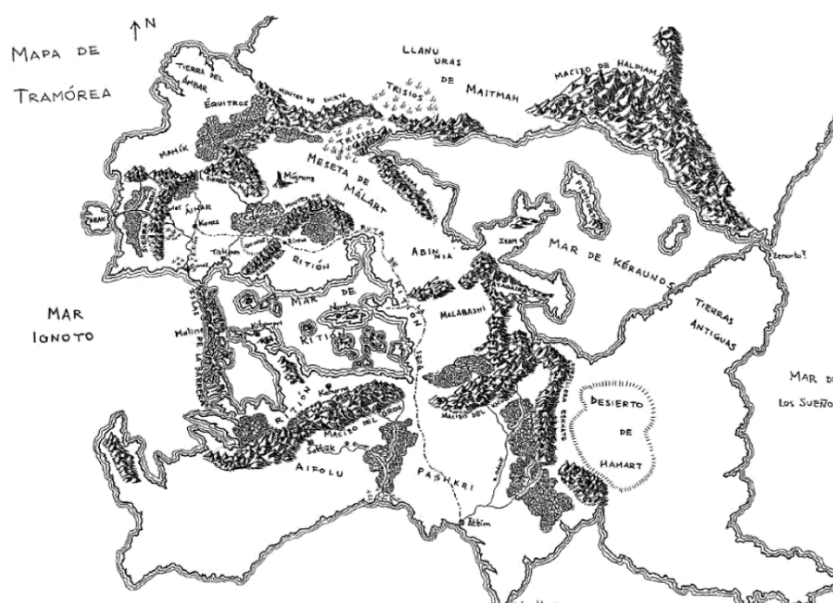


Ilustración 11: Primer mapa de Tramórea: la Espada de Fuego. (EdF, 14–15)

La composición topográfica evoluciona al ritmo de la propia narración, y ese mapa inicial se acerca conforme la acción transcurre en una determinada zona de Tramórea. Así, con el comienzo del libro II del primer volumen, se añade un mapa nuevo, una ampliación del original, donde aparecen el oeste de Áinar, la Sierra Virgen, la selva del río Haner y la isla de Arak (EdF, 224–225). Más adelante, y en forma de mito, se plantea la posible existencia de un «subsuelo», lo que supone una

ampliación de cuanto mostraban tanto mapas como la descripción geográfica inicial.

—Nadie conoce lo que se oculta bajo la superficie de la tierra. Pero muchos sabios creen que el suelo que pisamos se sustenta sobre un inmenso lecho de lodo primordial. A veces, ese lodo sube a la superficie en su estado ardiente y lo vemos brotar como lava volcánica. [...] Hay quienes piensan que en ese océano subterráneo de cieno ardiente moran enormes criaturas. (EdF, 323-324)

El segundo volumen supone un nuevo acercamiento de ese mapa inicial, con una ampliación del mar de Ritión y una representación de las principales ciudades libres, Atagaira, Malabashi y Etemenanki (EdM, 6-7). Con el tercer volumen, sin embargo, se produce la ruptura de paradigma a la que me refería anteriormente, que también salpica al propio espacio geográfico: ya no cabe hablar de reinos, regiones, mares u océanos, sino de planetas, universos e incluso dimensiones, a las que desde la realidad intratextual se denominan Branás, que forman parte de un todo (el Onkos), y solo entonces se introduce una descripción cenital, precisamente desde el punto de vista del Bardaliut.

Sólo hay dos grandes masas de tierra. Al norte Tramórea, que da nombre a todo el mundo, y al sur Aifu. Desde las alturas del Bardaliut, en Tramórea se mezclan muchos colores, pero prevalece el verde de los bosques, los prados y campos cultivados. [...] Ambos continentes están rodeados por las que sus habitantes consideran masas de agua separadas, el mar Ignoto y el mar de los Sueños. En realidad, forman un único e inmenso océano. (SdD, 235)

La descripción sigue completándose aún más cuando se relaciona a Tramórea con «la vieja Tierra», que acabó destruida cuando los humanos desarrollaron un arma para enfrentarse a los Yúgaroi, a los acrecentados, pero el arma hizo que el propio planeta implosionase y estallara. Cuando a continuación se narra el nacimiento del planeta Tramórea, se

trata de una explicación *sustitutiva*, en tanto que contiene una nueva autoridad: los dioses ahora son enemigos, no pueden decir la verdad y, por tanto, los mitos mienten, así que la explicación que queda es la «científica». Los acrecentados Tubilok, Tarimán y Pudshala emplearon los restos de la vieja Tierra para crear un nuevo planeta; «de modo que los mitos que decían: “Y Manígulat creó el mundo” mentían de forma bellaca» (CdT, 454). Pero este nuevo mundo no era redondo, sino que era hueco:

En la superficie exterior crearon continentes y mares, el mundo conocido como Tramórea, un planeta que podría haber pasado por normal si no fuera porque tenía dos grandes agujeros circulares en puntos opuestos. [...] La parte más extravagante del proyecto era el mundo interior. Aprovechando la superficie interior de aquella cáscara, los dioses moldearon más océanos y continentes, una especie de versión invertida de Tramórea. (CdT, 455)

Para que dicha descripción funcione, se acompaña una explicación sobre la gravedad y las fuerzas que ejerce el Prates, la rotura del espaciotiempo que provocaron los anteriores habitantes del planeta al intentar defenderse de los acrecentados, y que los propios dioses repararon y emplearon para mantener con vida Tramórea. De este modo, incluso los fenómenos astronómicos encuentran explicación, pues las tres lunas Rimom, Shirta y Taniar no son tales, sino «esferas huecas construidas en material transmutable que absorbían la energía del Sol y la emitían en forma de luz propia» (CdT, 469). De este modo, el cambio de paradigma arroja todas las explicaciones necesarias también en este campo, restando además autoridad a la explicación mítica inicial. Pese a ello, tras la inclusión de esas explicaciones de autoridad casi irrefutable, todavía se añaden descripciones míticas, si bien ahora se identifica con claridad que es solo el punto de vista de quienes desconocen la verdad. Sobre el



cielo de Agarta, ese mundo interior de la cáscara hueca que es Tramórea, se dice que

allí, en las alturas, había tierras, montañas y mares, y muchas manchas blancas que podían ser nieve, o tal vez nubes. Era como tener un mapa gigantesco colgado encima de sus cabezas.

[...]—El Reino Celeste —les había informado Nimaz, señalando hacia arriba—. Allí moran las almas de las Atagairas muertas. (CdT, 518)

Pero ¿no sabían nada sobre Agarta —el mundo interior— los habitantes de Tramórea? Sí, pero en forma de mito. Los Numeristas, una orden híbrida entre filósofos y matemáticos, cree que «Agarta es un país escondido donde reinan la belleza y la perfección. Por supuesto, los gobernantes son matemáticos» (CdT, 530), lo que supone casi un paraíso para los autores de dicha explicación. Además, la explicación mítica también se proporciona a la inversa, desde el punto de vista de quienes habitan Agarta en relación a la Tramórea de la superficie:

Recordó otra fábula que todavía corría en tiempos de su madre. La Otra Atagaira, una tierra fría y montañosa en la que las remotas antepasadas de las Atagairas vivían bajo una luz cegadora que les quemaba los ojos y la piel. Por eso habían abandonado aquella tierra hostil y habían atravesado largos túneles entre las montañas para llegar a Agarta. (CdT, 500)

Más allá de la configuración topográfica y geográfica de Tramórea, cabe considerar cómo se configuran las sociedades que viven allí, y si esta ruptura de paradigma afecta también a este asunto de algún modo.

## *VI. 2. 2. La organización social de Tramórea. Cultura, comportamiento social y sexualidad*

En *La saga de Tramórea* resalta, sobre todo, la vida en torno al reino de Áinar y su capital, Kóras, que sirve como sede de los Tahe-

doranes, maestros de la espada que tienen un peso fundamental en la trama. Es por ello que a lo largo del relato se aportan numerosos detalles sobre este arte ficticio de esgrima, cuyo origen reside en Zenort, el primer Zemalnit, si bien «fue el Ainari Áscalos quien creó las técnicas de maestría, incluidas las Inimyas, las series superiores que aún se practican, y también fue él a quien los dioses revelaron el secreto de las Tahitéis» (*EdF*, 106). El combate incluso tiene una forma textual específica de aparecer en las páginas del libro: dividida en dos columnas paralelas, una para combatiente, si bien esta modalidad textual solo se presenta en una ocasión (*EdF*, 76–78) no en todas las luchas. Además, tiene su propio baile, la Jipurna, que supone una «llamada irresistible» para todos aquellos duchos en el arte de la espada.

La danza se animaba. Laúd y gaita intercambiaban frases cada vez más rápidas, las palmadas resonaban por toda la sala, las jarras golpeaban las mesas siguiendo el ritmo, que se hacía frenético. Derguín y Kratos se agacharon uno frente al otro y, en cucullas y con los brazos cruzados, empezaron a lanzar las piernas hacia delante, primero una y luego la otra, siempre al compás. (*EdF*, 111)

Junto al Tahedo, Áinar se define a través de una importante escuela filosófica, los Numeristas, que basan su concepción del mundo — como el propio nombre indica— en los números, y que se suman a otros grupos filosóficos del mundo ficticio, como los Filósofos de la Sinrazón, «la última moda intelectual en Ritió» (*EdF*, 69). Los Numeristas se encargan de la educación de los Ainari de alta cuna, como Togul Barok o —de manera excepcional— de Derguín Gorió. Además, su poder alcanza las más altas esferas, y son capaces hasta de controlar el tráfico que circula por la capital, Kóras (*EdF*, 149). Se trata de una orden con una jerarquía bien definida (*CdT*, 340), y en el relato se presenta

mediante mitos referentes a personajes —el referido a Ebambro, que perdió la cordura y fue «traicionado por los números» cuando decidió estafar a quienes confiaban en su habilidad matemática (EdM, 535)— o los referentes al espacio, como el de la torre Nahúpirgos, cuya descripción combina a un mismo tiempo el plano literal y el mítico, donde participan diferentes voces de autoridad, señaladas en la cita que sigue.

Su origen no tenía nada que ver con la orden mística, pues según las crónicas, ya estaba allí cuando Moghulk, el Rey Loco, fundó Koras. Había quienes conjeturaban que su construcción se remontaba a la era anterior a la Oscuridad, pues en Tramórea no existía desde tiempos inmemoriales sabiduría arquitectónica para levantar tan colosal engendro. La torre estaba encastrada sobre un pináculo de roca de cien metros que brotaba como una excrecencia de la cima de la Mesa. Los primeros veinte metros eran de piedra bruta, natural, si podía ser natural que aquella aguja de roca hubiera germinado en un sitio tan inverosímil: muchos autores, como Dsetses o el propio Tarondas, opinaban que había caído del cielo cuando se produjo la catástrofe que originó el Cinturón de Zenort. (EdF, 168-169)

La definición de Áinar se completa, por último, con su destrucción por parte de los dioses mediante una lluvia de meteoritos, precisamente desde el punto de vista de Nahúpirgos, esa torre que no parecía pertenecer al entorno urbano (CdT, 345).

En paralelo a Áinar se habla de las urbes ritionas, ciudades estado de las que se aportan pinceladas diversas, desde la vestimenta (EdF, 70), la Filosofía de la Sinrazón, a la que me refería unas páginas atrás, o el sistema de monedas (EdM, 114). La máxima exponente de estas ciudades estado es Narak, de la que aparece tanto una descripción mítica (EdM, 42) como una descripción literal, que cito parcialmente a continuación, si bien puede consultarse al completo en las páginas de referencia.

---

La ciudad era aún más difícil de abarcar porque no sólo se extendía como otras, sino que se alzaba, se hundía, avanzaba y retrocedía siguiendo el atormentado relieve de la caldera. Había templos y casas sobre los puertos y las playas, pero también escalando las paredes en terrazas y repechos, ya fueran naturales o excavados a pico, y coronando las cimas de aquel círculo dentado que rodeaba la bahía como una inmensa corona. [...] La gente pudiente, explicó, vivía en las alturas, donde el paisaje era mejor y el aire corría más puro. Había tres distritos altos. En el centro de la herradura se alzaba la Acrópolis, donde se atisbaban las formas blancas y rosadas de los palacios, las mansiones y los templos de mármol. A la izquierda el monte del Nido, separado de la Acrópolis por un precipicio surcado por audaces puentes de piedra y otro funicular. Allí vivían muchos mercaderes y enriquecidos y funcionarios de la ciudad. (EdM, 42-43)

Puesto que se trata de las dos principales sociedades que se presentan en el relato, es desde el punto de vista de ellas desde el que se tratan algunos temas, como el de la homosexualidad, presente en la saga desde la inclusión en el segundo volumen de un personaje gay, Kybes, si bien, a mi juicio, ya se había hecho referencia a ello en el volumen anterior<sup>98</sup>. En el relato se aprovecha para profundizar en el tratamiento de la sexualidad en ambas sociedades, ya sea mediante el mito (la existencia en un pasado remoto de Áinar de una tropa de parejas homosexuales, cuyos miembros «luchaban con mayor denuedo que los soldados de otras unidades, deseosos de impresionar a sus amantes y al mismo tiempo protegerlos de los enemigos» (CdT, 176), o contraponiendo directamente las leyes y la cultura de ambas sociedades.

La homosexualidad estaba prohibida en Áinar. La primera vez se castigaba al sodomita con veinte latigazos en público. La segun-

---

<sup>98</sup> Con este apunte me refiero al momento en que Linar y Mikhon Tiq encuentran a Kratos, pues el muchacho da signos de atracción por el Tahedorán desnudo. «Por alguna razón, Mikhon Tiq se sintió turbado al mirarlo y apartó la vista» (EdF, 63). Esta homosexualidad velada se revelaría en todo su esplendor más tarde, en el cuarto volumen, cuando Mikhon Tiq y el dios loco Tubilok se vuelven amantes.

da vez con castración y ahorcamiento —por ese orden: no se ahorcaba dolor al reo—. En cambio, Narak, como la mayoría de las ciudades Ritonas, era mucho más tolerante. De Narak era el poeta Baryún, autor del *Elogio de lo efímero*, que también había cantado al amor entre hombres en su *Más hermoso que el espolón de una nave de guerra*. (EdM, 348)

La presencia de «ciudades estado» o de «Acrópolis» se suma a otros conceptos, como el de la sibila o el combate en falanges de la Horda Roja, que recuerda sobremanera al mundo clásico, a la Antigüedad de Roma y Grecia, reminiscencias que pueden encontrarse de forma literal en otras partes del relato, desde la vinculación —primero indirecta y después literal— del dios cojo Tarimán con el griego Hefesto<sup>99</sup> hasta el modo en que Kratos recuerda a Derguín que debe mantenerse humilde ante la victoria. «Recuerda que eres mortal —le susurró Kratos a su espalda» (EdM, 696), frase en clara referencia al esclavo que, en la Roma antigua y a partir de Escipión, se situaba tras quienes recibían el *triumfo* romano para recordarles su mortalidad en lo que más tarde se llamó *memento mori* y que encontraría su expresión en la historia del arte.

Más allá de las múltiples referencias que pueda encontrar desde su subjetividad quien escribe estas líneas, lo cierto es que la realidad intratextual se escora hacia lo extratextual con la ruptura del paradigma mítico, ese momento en que los dioses demuestran no ser tales y los mitos

---

<sup>99</sup> La referencia indirecta se basa en su definición como «dios herrero» y «cojo», dos rasgos que recordaban al griego Hefesto, si bien la propia narración explica que la coincidencia no es baladí, y que la cojera de Tarimán no es más que una parodia, una humillación a la que lo somete su congénere Tubilok, referencia a la *Ilíada* incluida (cfr. Homero 381).

Sin más aviso, rápido como una cobra, Tubilok le tiró un lanzazo a la pierna. Tarimán no tuvo tiempo de reaccionar. La punta desgarró su cuádriceps derecho casi a la altura de la ingle y escarbó allí unos segundos.

[...]—¡Y Hefesto se enjugó con una esponja el sudor del rostro, de las manos y del hirsuto pecho, vistió la túnica y salió cojeando de la fragua!

Tras recrearse en su cita mitológica, Tubilok tiró de la lanza y la sacó de su pierna, llevándose en la punta un trozo de carne tan rojo como un filete crudo. (CdT, 68-69)

presentados en el relato encuentran una explicación científica pseudorracional. Es la propia realidad intratextual la que se enlaza entonces con la extratextual, con referencias a la literatura o la religión externas al relato fantástico: desde la mención a Odín y otros elementos de las leyendas nórdicas, a los que se refieren como «mitologías de tiempos pretéritos» (CdT, 33), hasta referencias literales a la realidad extratextual, si bien queda entendida como un conjunto de «líneas temporales», dimensiones o posibilidades reales. Dice Tubilok:

Sólo a partir de esta Brana podría fabricar infinitas variantes. Imagínate un universo donde Lucifer triunfa en su rebelión contra Yahvé y los Titanes siguen gobernando el Olimpo, donde es Loki quien aprisiona y tortura a Thor y el dragón Vritra quien mata al dios Indra, donde Alejandro conquista Roma y Cleopatra asesina a Octavio, donde Hamlet escribe una obra titulada *Shakespeare* y don Quijote lucha contra auténticos hecatonquiros. (CdT, 419)

Esa ruptura paradigmática se extiende también al modo en que los propios personajes entienden la realidad intratextual. Es el caso del descubrimiento del mundo interno de Agarta, que requiere la variación de frases hechas (CdT, 523), que en Agarta exista un lenguaje adaptado a la particularidad de que el cielo sea sólido (CdT, 672), o que ya no se reveencie a los dioses mediante el lenguaje.

—Los designios de los dioses son inescrutables —comentó Par-tágiro, el joven jefe de la guardia de Kratos.

—Una frase muy bonita para decir que los dioses siempre hacen lo que les sale de sus divinos genitales —dijo Gavilán. Por una vez, nadie criticó su blasfemia. (SdD, 392)

Si en este primer apartado, a mi juicio, resulta tan condicionante la ruptura de paradigma entre lo que se consideraba mítico y lo que no, conviene prestar atención en los siguientes apartados —personajes y espacio narrativo— a este asunto, y ver de qué manera se ven afectados.

Antes de ello, se analizará el mito nuclear de la saga, donde también habrá consecuencias tras esa ruptura paradigmática.

### **VI. 3. El Mito de las Edades, mito nuclear de Tramórea**

En el primer volumen, durante el viaje que emprenden Linar, Mikhon Tiq, Derguín y Kratos hacia Kóras, Linar cuenta a los demás el Mito de las Edades, un mito que no es solo creacional, sino que envuelve la trama oculta de la saga: el enfrentamiento entre acrecentados y naturales, todo ello mostrado al principio en segundo o tercer lugar, relegado por el nombramiento de Derguín como Zemalnit y la pugna por la Espada de Fuego. A diferencia de otros casos que comentaba en el apartado correspondiente del capítulo II, el mito nuclear de *La saga de Tramórea* aparece en prosa, y la primera versión aparece de una sola vez con múltiples referencias posteriores, sobre todo a partir de las pos-trimerías del segundo volumen, con el despertar de Tubilok. Como el mito nuclear es muy extenso (cfr. *EdF*, 100-104), aquí solo mencionaré fragmentos, así como las posibles resonancias del mismo a lo largo de la saga.

Lo primero que debe señalarse es que el Mito de las Edades no contiene el origen —mitológico— de Tramórea como mundo, como planeta, si bien sí como sociedad: «Los mortales reemprendieron la conquista de su mundo. Fueron tiempos muy penosos, pero poco a poco, generación a generación, los hombres se extendieron y sembraron de vida la tierra» (*EdF*, 101). De manera continua, el relato hace referencia a edades anteriores al tiempo de Kratos, Derguín y Mikhon Tiq, hasta una

---

supuesta Edad de Oro en la que todo era paradisíaco y los hombres mortales colaboraban con los dioses sin que hubiera rencillas entre ellos. Debe señalarse, sobre todo, que este mito nuclear no lo proporciona un narrador cargado de autoridad, sino que se emplea la voz de autoridad de Linar, un Kalagorinor, un personaje que encajaba en el prototipo de *magos* y *sabios*, al que el resto de individuos de la realidad intratextual respetan. Sin embargo, al ser un personaje el que lo transmite, cabe la posibilidad de dudar de él, y así lo verbaliza Kratos tras la narración de la historia: «¿Qué significa esta absurda historia? Los dioses a los que adoramos no pueden ser nuestros enemigos. ¡No se puede hablar con tanta ligereza de los inmortales!» (EdF, 104). El paradigma de lo mítico aún no se había roto, y Kratos todavía no había asesinado al dios de la guerra Anfiún. Por eso puede dudar de Linar, sembrar la semilla de la duda, que más tarde germinaría para dar la razón al Kalagorinor.

En el Mito de las Edades hay varias referencias espaciales extrapolables al conocimiento que —en ese momento narrativo— posee el lector del mundo de Tramórea. La primera es la ciudad de Tártara, cuyo nombre no se menciona, pero cuya descripción resulta inequívoca para quien continúe con el relato: «Tan sólo en el este quedaba una antiquísima ciudad, el único vestigio de la civilización perdida, pero una maldición de los dioses la mantenía cerrada e inaccesible a los demás hombres, como si se hallara en otro mundo o en otro tiempo» (EdF, 101). Otra referencia es la del Prates, «la sima del infierno» (EdF, 102), término que, por otro lado, recuerda al inframundo de la mitología griega, el Hades. La tercera y última referencia es la de la ciudad de Zenorta, cuya fundación por parte del primer Zemalnit supone el comienzo del «cómputo de nuestra historia y de nuestros años» (EdF, 103).



Por tanto, el mito nuclear abre dos frentes: el primero, el de la consideración de una guerra entre inmortales y humanos, que desencadenaría toda clase de catástrofes; y el segundo, que la historia remota de Tramórea se basa en la existencia de un infierno al que los dioses tienen acceso, de una ciudad prohibida (y desconocida) que resistió el embate de los dioses, y, por último, de una ciudad fundada por el único hombre que resultó victorioso en su combate con los seres divinos, y cuya fundación es el paso anterior al nacimiento de la sociedad que se nos presenta en el momento de la narración. Todos estos elementos tendrán un carácter esencial durante el desarrollo de la saga. La lucha entre dioses y mortales (o acrecentados y naturales) supondrá el punto de inflexión, la supervivencia o no de los personajes a los que se sigue desde la primera página. Y el Prates, ese supuesto inframundo, será escenario del último combate entre Tubilok, el más malvado de los dioses, y Derguín, alter ego de Zenort, el primer Zemalnit que aparece en este mito. Se trata, por tanto, de una exposición de cuanto ha sucedido, sucede y sucederá.

La resonancia más importante del Mito de las Edades, la que lo acopla con el momento narrativo —ya no es un mito ocurrido en un pasado remoto, sino que sus consecuencias alcanzan el presente que viven los personajes en la realidad intratextual—, es precisamente una ampliación, puesto que en el mito nuclear apenas se dan detalles sobre ello. Sobre los ojos de Tubilok solo hay dos menciones en el Mito de las Edades: «[Zenort] empuñó la Espada de Fuego y con ella venció a Tubilok y le sacó los ojos»; «y los ojos del dios [Tarimán] los escondió en la otra punta del mundo» (ambas citas en *EdF*, 103). Quien realiza este análisis desconoce por qué se dan tan pocos datos sobre los ojos de Tubilok, a juzgar por la importancia fundamental que estos tienen en el desarro-

llo posterior de la saga; sin embargo, sospecho que está relacionado con que quien cuenta la historia es Linar, uno de los poseedores de esos ojos, y que solo entrega la información que le conviene. Esta es una de las consecuencias (ni negativa ni positiva) que supone el uso de la voz del personaje para transmitir el mito nuclear.

Al final del primer volumen, antes de que Linar tome una decisión sobre quién luchará por la Espada de Fuego, si Kratos o Derguín, toma a este último y lo obliga a mirar lo que hay debajo del parche de su cara.

El muchacho se quedó helado, pero ya no pudo apartar la vista de lo que tenía delante. Un ojo rojo y palpitante, tan grande como un huevo, parecía haber brotado en la órbita derecha de Linar, como si el parche, más que taparlo, lo hubiera contenido hasta entonces. Aquel ojo tenía tres pupilas, tres puntos negros que formaban un triángulo invertido. Su mirada era inhumana, cruel como un viento cargado de arena ardiente que le arrancara las ropas, la piel y la carne, que le limara los huesos. [...] Asistió a futuros insondables, a encrucijadas de probabilidades. Y mientras se asomaba a ellos, le llegó el eco de una voz terrible, y supo que el dios loco Tubilok se removía en sueños en su prisión de piedra bajo el lecho del mar, y reclamaba que le devolvieran su ojo. *Todavía no lo tendrás*, contestó la voz de Linar. (EdF, 424)

Hay varias referencias que apuntan primero a la naturaleza del ojo de Linar y segundo a la relación con el Mito de las Edades. La primera de todas ellas es la apariencia de dicho objeto, que posee tres pupilas, lo cual señala con disimulo al lector que quien posee más de una pupila por ojo está relacionado con los dioses, como dicen los «rumores» acerca de las pupilas dobles de Togul Barok. La segunda referencia es directa, con mención al propietario del ojo: Tubilok, que está en —tercera referencia— encerrado bajo el mar. La cuarta referencia es sobre la naturaleza de ese ojo, que es capaz de ver entre las posibilidades del futuro.

Más adelante, en una nueva ampliación, se informará de que, además de Linar, Kalitres (otro Kalagorinor) posee un segundo ojo de Tubilok (EdM, 12). Sobre este tema, muy poco después se mostraría otra ampliación, pero en este caso se modifica ligeramente la información: según el templo de Ilfatar, fue Manígulat quien arrancó los ojos a Tubilok.

Ariel pudo apreciar el relieve pintado que representaba al dios, una imponente figura de más de treinta metros de altura que, con gesto colérico, tiraba de la barba a un enemigo arrodillado y con la diestra arrojaba sobre él el fuego del cielo.

[...]—Es Manígulat derrotando a su hermano. ¿Ves el rostro del dios loco?

—¿Está llorando?

—No. Esas gotas son de sangre, porque Manígulat le ha arrancado los ojos.

—¿Qué hizo Manígulat con ellos?

—Nadie lo sabe bien. Hay quienes cuentan que los devoró un dragón, pero otros aseguran que unos magos muy poderosos los guardan en los confines del mundo y se sirven de ellos para realizar sus conjuros. (EdM, 45)

El mito se muestra entonces capaz de mostrar varias versiones de un mismo suceso, de que algunas de ellas sean falsas, y también de que alguna pueda ser verdad (en este caso, resulta cierto que dos de los ojos los poseen Linar y Kalitres). Sin embargo, la ambigüedad desaparece de modo fulminante con la ruptura del paradigma de lo mítico, lo que supone casi una reescritura del mito nuclear en el mismo momento en que al lector ya no llegan los cuentos, las leyendas de lo que sucedió, sino la versión de uno de los protagonistas de aquella historia: Tarimán.

Uno de los momentos claves para considerar que esa ruptura se lleva a cabo es la muerte del Rey Gris, quien antes de perecer comunica a Derguín que lo peor se aproxima; que, como decía la historia que con-

tó Linar, aquella de la que Kratos May pensó que era mentira, los dioses volverán a enfrentarse a los hombres mortales.

—Los dioses, estúpido. Los dioses... [...] Yo vigilaba a los dioses...  
Todo este tiempo...  
—¿Qué quieres decir?  
—Ahora volverán... Primero arrojaron el fuego del cielo... preparándose el camino... [...] Los dioses vendrán... (EdM, 597)

A partir de ese momento, la previsión se cumple y, en efecto, los dioses llegan de manera directa al relato. El primero de ellos es Tubilok, ese ser maligno al que se refería el Mito de las Edades: «¿Quién despertó a Tubilok el Pionero, hermosas damas?» (SdD, 227). Muy poco después, se introduce otra perspectiva que termina de romper el paradigma: el punto de vista de Tarimán. Se trata de uno de los dioses, de uno de los participantes de esa historia, protagonista y artífice. ¿En qué lugar queda entonces la autoridad de Linar? ¿Qué historia prevalecerá, la del narrador o la del testigo? Es evidente entonces que la versión de Tarimán posea mayor grado de credibilidad: ya no se trata del mito, sino del testimonio. Y este testimonio *reescribe* casi literalmente cuanto decía el mito nuclear en una suerte de ampliación que en realidad no es más que una traducción del lenguaje mítico (momento narrativo en que los humanos de Tramórea creían en los dioses) al lenguaje de la razón y la ciencia (momento narrativo en que los naturales perecieron enfrentándose a los acrecentados). Pese a todo ello, debe tenerse en cuenta que cuanto prevalece entre ambas versiones es la naturaleza desde la que se narra: mientras Tarimán es uno de los acrecentados, Linar es una *syfrôn*, un ser multidimensional llegado desde otro lugar del universo, por lo que la versión mítica podría estar cargada (o no) de una neutralidad de la que el relato de Tarimán podría carecer.

[...] Pero el corazón de los hombres es ardiente y su mente busca siempre algo más allá de lo que ve, mientras que los Yúgaroi son eternos e inmutables. Las dos razas se separaron porque ya no se entendían, y los dioses dejaron de intervenir en la vida de los hombres. Al cabo, su recuerdo se volvió confuso y cada pueblo les dio nombres e imágenes distintos, y algunos hasta se atrevieron a afirmar que jamás habían existido. (*EdF*, 100)

[...] Todo empezó tras la primera gran guerra entre naturales y acrecentados. Aquel conflicto acabó sin vencedores, pero desgastó a ambos bandos. Los acrecentados, que controlaban la región exterior del sistema solar, habían agotado buena parte de sus recursos. Por eso decidieron abandonar a los naturales a su suerte, fuera ésta buena o mala, y buscarse la vida en parajes más remotos. (*SdD*, 357-358)

Así, la versión de Linar ofrece un motivo «externo», esto es, «las dos razas se separaron porque ya no se entendían», mientras que Tarimán aclara que los acrecentados se marcharon porque «habían agotado buena parte de sus recursos». Del mismo modo, mientras que Linar habla de una supuesta alianza entre mortales y Manígulat para enfrentarse a Tubilok, lo que desembocaría en cien años de guerra que convertirían el mundo en «una tierra irreconocible, un desierto humeante en el que apenas quedaba un hilo de vida» (*EdF*, 101), la versión de Tarimán cuenta que fueron los propios humanos los que destruyeron el planeta.

La intención de los humanos era crear una especie de láser de inflatones. Una vez desarrollado, lo dispararían contra las naves y los hábitats de los dioses. En teoría, la nueva arma crearía una repulsión entre las partículas del objetivo, que se disgregarían en sus componentes subatómicos liberando enormes cantidades de energía en el proceso: un auténtico rayo desintegrador.

Lo que ocurrió fue que, en lugar de crear fuerzas repulsivas, el acelerador de inflatones implosionó sobre sí mismo, y al hacerlo creó un desgarró en el propio tejido del espaciotiempo que acabó destruyendo la vieja Tierra. (*CdT*, 106-107)

Pese a las «discrepancias» que pueda haber entre una versión y otra, lo cierto es que ambas avanzan en paralelo, e incluso la misma

terminología destila correspondencias entre el plano de lo mítico y lo no mítico, sobre todo cuando estos acrecentados deciden llamarse a sí mismos *dioses* —«como seres superiores, inmortales y creadores de mundos, bien merecían llamarse dioses» (SdD, 360)—, como mortales que evolucionan a fuerza de avances científicos. Eso sí, sin dejar de estar vinculados a lo mitológico —en este caso, extratextual—:

Sí, *un diablo*, pensó. En aquel momento de la historia humana o posthumana el demonio, que hasta entonces había sido un concepto, se había encarnado por fin en una persona real.

Y esa persona, Tubilok, se encontraba a punto de ascender un peldaño más y convertirse no en un simple superhombre, como sus hermanos de raza, sino en un dios de verdad. (CdT, 41)

La reescritura del mito nuclear prosigue con la sustitución paulatina de lo que hasta el momento era «magia» por «ciencia», por una explicación que busca ser lógica por tratarse de una referencia a conceptos provenientes de la lógica extratextual. Así, las Tahitéis o aceleraciones que emplean los espadachines de Tramórea para ganar velocidad y fuerza no son un «truco» ni un «saber ancestral», sino una muestra de la tecnología de los acrecentados:

—Esos números actúan como una contraseña. Los nanos que están instalados en el cerebro se activan al escucharlos y transmiten la orden a los demás a través de un impulso de radio que les llega de forma instantánea. El resto de los detalles, como chorros de adrenalina, contracción fibrilar y neurotransmisión optimizadas y demás, son demasiado tecnológicos. O «mágicos», como diríais vosotros. (CdT, 207)

Esa relación entre «magia» y «ciencia» se afianza del todo con la explicación en el mismo tono de la naturaleza de objetos que hasta el momento eran mágicos sin más, y que con esa ruptura de paradigma a la que me refiero son artefactos creados por los acrecentados. Es el caso

de la Espada de Fuego, obra de Tarimán que incluso contiene un ordenador cuántico (CdT, 84-85). Sin embargo, el halo misterioso se reserva para lo que ni siquiera esa ciencia aventajada puede encontrar explicación, como por ejemplo los ojos de Tubilok, extraídos a los Tíndalos, y cuyo funcionamiento Tarimán no termina de comprender (CdT, 38).

Las consecuencias de esta ruptura de paradigma sin duda se extenderán a otros elementos de la saga, por lo que convendrá tenerlas en cuenta durante los dos capítulos de análisis que siguen a continuación: los personajes y el espacio narrativo.





## Los personajes de Tramórea

• BINOMIO HEROICO EN LA SAGA. EL ANTISUJETO Y SUS CONSECUENCIAS.

PERSONAJES FEMENINOS. OTRAS PARTICULARIDADES •

**E**n cada uno de los cuatro volúmenes, se incluye un *dramatis personae* donde aparecen los personajes más relevantes que toman parte de la trama. Es por ello por lo que —al contrario de lo que ocurre con mi análisis del espacio— no se ha realizado un «examen cuantitativo» de los intervinientes en la narración. Quien desee esta información no tiene más que acudir a los apéndices de que se acompañan las novelas, donde además se incluye una breve explicación o descripción de cada uno de esos personajes.

Este análisis parte de un punto central: la faceta que transmite esta saga de fantasía épica sobre el héroe. Para ello emplearé todos aquellos principios y argumentos que planteaba en el capítulo III, aquel destinado a los personajes en la fantasía épica, con especial atención a la concepción que de *héroe oscuro* planteaba allá. Para ello me serviré de la propia estructura —a la que me atrevo a llamar— de *doble protagonista*, pues dos son los personajes en los que recae un alto peso de la carga narrativa desde el primer volumen de la saga: Kratos May y Derguín Gorión. De manera paralela, se emplearán las estructuras de actantes que sugería en el capítulo ya citado, para lo que habrán de analizarse tam-

bién otros personajes, como Togul Barok o el binomio Linar-Ulma Tor. Dedicaré también un apartado a la representación femenina y al controvertido asunto al que suele recurrirse una y otra vez: las posibles diferencias en el planteamiento de personajes masculinos y femeninos. Por último, se prestará atención a algunos recursos que destacan en la concepción del personaje dentro de *La saga de Tramórea*.

## VII. 1. Kratos May y Derguín Gorión. Dos héroes para una misma historia

La concepción de «héroe» de la realidad intratextual muestra a seres mortales, como muestran las palabras de Linar:

—¿Qué es un héroe? —preguntó Linar, volviendo al presente—. Tan sólo un hombre que sabe actuar como debe cuando llegan los momentos difíciles. A ti mismo se te considera un héroe, *tah* Kratos. ¿Estás hecho de un barro distinto que los demás hombres?

Kratos negó con la cabeza y apartó la mirada.

—No vivimos en los tiempos de los mitos, así que nos conformaremos con hombres mortales —añadió Linar en tono más suave—. Si el muchacho no sirve, tú serás nuestro candidato. (EdF, 74)

Y es el propio Linar, al final del relato, quien define los héroes que se han conformado a lo largo de la saga:

—Todas las eras engendran héroes, pero vosotros habéis tenido la suerte de vivir en una época rica en ellos. Los héroes de los que hablo no son seres perfectos. A veces sufren temores, a veces no se comportan como corresponde a su grandeza y en ocasiones se debaten entre sentimientos que los atormentan. (CdT, 740)

La pugna por la Espada de Fuego supone una suerte de confrontación entre Kratos May, poderoso espadachín que forma parte de un ejército mercenario de élite, la Horda Roja, y Derguín Gorión, un mu-

chacho que ni siquiera terminó su adiestramiento en la academia militar de Uhdanfiún y al que debe instruir. Kratos se presenta como la voz de la veteranía, de aquel que ha ganado su posición a golpe de hierro y sudor, de aquel individuo al que debe respetarse por su humildad y nobleza. Todo ello se representa mediante el conflicto que el propio Kratos vive frente a Aperión, uno de sus colegas mercenarios que se alza con el poder tras la sospechosa muerte del general de la Horda y antiguo Zernalnit, Hairón.

Kratos era, junto con Hairón, el único Tahedorán del noveno grado que se sentaba a aquella mesa. Nunca presumía de ello... excepto si tenía que hacerse valer ante Aperión. [...] Los demás sabían que [Aperión] era el típico hombre al que si se ataca con las manos, contestará con una piedra; si se le ataca con una piedra, desenvainará la espada, y si se desenvaina la espada, usará el veneno, el fuego, la traición o lo que sea menester. (EdF, 18)

Frente a él, Derguín Gorión aparece en el mismo inicio del primer volumen como el aprendiz deseoso de mejorar y superar a su maestro —al que todavía desconoce— para «conquistar el arma de los dioses, la hoja forjada por el dios herrero Tarimán. Empuñarla para convertirse en héroe, en un personaje tan poderoso y renombrado como emperadores y generales. Convertirse en el Zernalnit, el dueño de la mítica Espada de Fuego» (EdF, 11). Solo cuando muere Hairón y la syfrón de Yatom convoca a Kratos para reunirse con Linar, quedan ligados los destinos de Kratos y Derguín, quienes se oponen y se ayudan al mismo tiempo para la consecución del último objetivo: la Espada de Fuego.

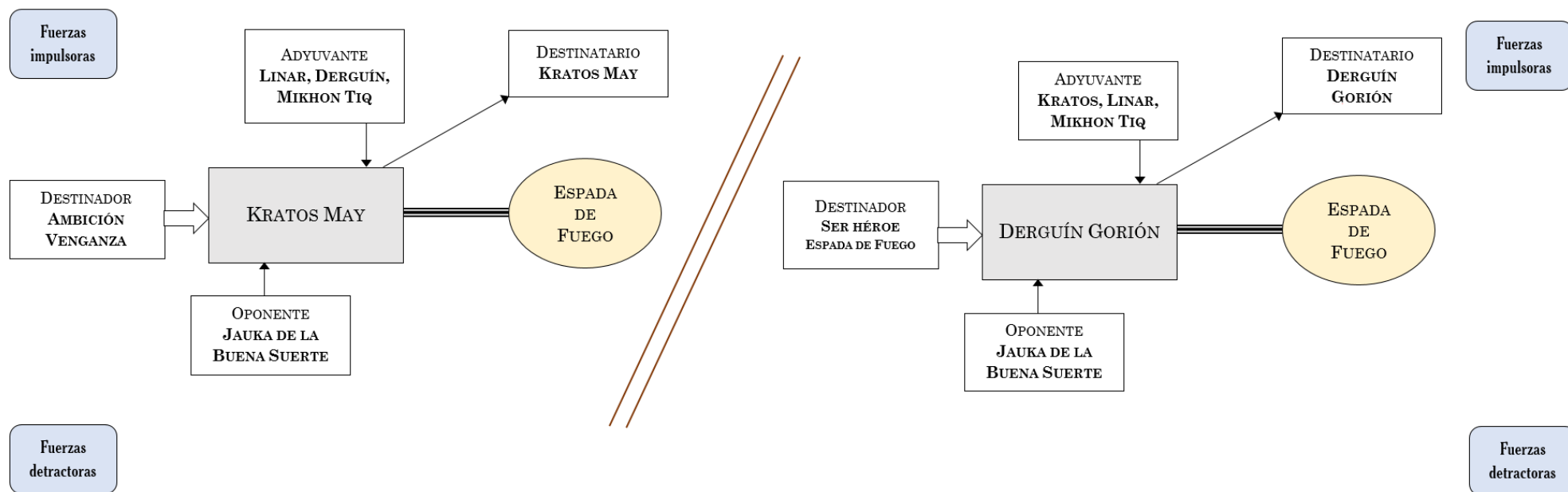


Tabla 19: «Oposición» entre Kratos May y Derguín Gorión en su pugna por Espada de Fuego. Esquema actancial.

Como se observa en la Tabla 19, tanto en el caso de Kratos como de Derguín ambos son adyuvantes el uno del otro y, al mismo tiempo, también oponentes, pues los dos forman parte de la Jauka de la Buena Suerte (así llamó Krust a los aspirantes a la Espada de Fuego). Sin embargo, esta oposición tan solo es nominal, pues en la práctica ninguno de los dos acomete acciones que puedan lastrar al otro. Al contrario, Kratos entrena con la espada a Derguín, y este a su vez no duda en salvar la vida a su maestro, aunque ello lo ralentice en su carrera hacia el objetivo final.

Derguín veía ante sí tres caminos. El primero, el de la seguridad, conducía al este, de regreso a su casa o a alguna otra ciudad Ritiona donde pudiera ejercer como maestro de la espada ahora que lucía las siete marcas rojas. El segundo era el de la gloria, y lo llevaba al noroeste, para llegar hasta las montañas sin acercarse al castillo de Grios, cruzar el paso de Rania, las tierras ignotas de poniente, y al final, arribar a la isla de Arak [paradero de la Espada de Fuego].

Pero el camino del deber, el tercero, viajaba paralelo al río Feluis y conducía a una fortaleza casi al pie de las montañas. Allí estaba Kratos May. Su maestro, al que debía cuidado y veneración. Su amigo, al que había jurado ayudar hasta que sólo quedaran ellos dos en el certamen. Pero también el mayor Tahedorán de Tramórea, el más peligroso de los rivales. (*EdF*, 289)

La fuerza de la amistad, de la lealtad, es la que diluye esa oposición entre Kratos y Derguín, que queda en pausa hasta un momento posterior del relato. Por su parte, el propio Kratos también vive un conflicto interior respecto a Derguín: por un lado, la ambición por conseguir la Espada de Fuego, adelantarse a Aperión y vengar la muerte de Hairón y Shayre, su amante mientras estuvo en la Horda Roja; y por otro, adiestrar a aquel muchacho «con honradez, mas sin empeñar el corazón» (*EdF*, 132), sobre todo en virtud del juramento que lo ataba a la decisión

que tomara Linar entre uno y otro: «Si el Kalagorinor le exigía que renunciara a la Espada de Fuego para apoyar a Derguín, su palabra le obligaría a hacerlo; mientras que si el muchacho fracasaba en la prueba de maestría, su conciencia quedaría libre» (*ibídl.*).

Por último, la oposición desaparece por completo una vez superados los obstáculos del camino, cuando se encuentran en la playa frente a la isla de Arak, y Linar por fin debe tomar una decisión sobre quién de los dos habrá de optar a la Espada de Fuego. Una vez Derguín resulta elegido, Kratos acata la decisión y se ciñe a un rol más típico de adyuvante.

En ambas perspectivas de conflicto, el objetivo final parece el mismo: establecer una jerarquía de prioridades, en cuya cúspide (para ambos personajes) residen el deber y el honor. Derguín está «obligado» a salvar a su maestro, al que debe «cuidado y veneración», mientras que la obligación de Kratos reside en el juramento prestado a los Kalagorinôr. Tanto Kratos como Derguín anteponen sus obligaciones «de palabra», es decir, las impuestas por unas cadenas que podrían romper si fueran poseedores de otros principios morales, a otras cuestiones como las de la ambición, la venganza o la propia supervivencia. ¿Esto los acerca entonces a la visión de un héroe más tradicional?

Lo cierto es que, como transmite el diálogo entre Linar y Kratos que citaba al comienzo de este apartado, tanto Kratos como Derguín son humanos, y dicha naturaleza se presenta una y otra vez a lo largo del relato. Frente a las firmes habilidades que ambos poseen —Kratos escapa de una fortaleza sin más ayuda que su espada; Derguín parece capaz de hacer frente al mejor Tahedorán de Tramórea sin haber concluido

aún su adiestramiento militar—, se presentan «otros rasgos», unos de índole más terrenal. Sin embargo —y a mi juicio—, se trata en este caso de dos procesos que suceden a lo largo de la saga a velocidades distintas.

### *VII. 1. El héroe oscuro Kratos May*

En el primer volumen, cuando Kratos y Derguín aspiran a la Espada de Fuego, es Kratos quien aparece a través de una imagen más distorsionada, con más máculas que la de Derguín. A lo largo del primer volumen, se vislumbra a un Kratos dispuesto a sacrificar a una inocente por tal de asegurar su pellejo —«Lo mejor es que nos alejemos antes de que reparen en nosotros» (*EdF*, 116)—, a reconocer que abandonó a un hijo suyo en Tíshipan más de trece años atrás —«[...] aquel niño que ya daba sus primeros pasos cuando lo abandonó trece años atrás en Tíshipan, y cuyo rostro ya ni siquiera recordaba» (*ibíd.* 133)—, a despreciar la vida de los campesinos —«[...] además aquella vida tenía escaso valor: un campesino era igual que cualquier otro» (*ibíd.* 254)—, e incluso a violar los sagrados principios de la academia Uhdanfiún cuando desvela el secreto de la tercera aceleración a Derguín en virtud de su reforzada relación de adyuvante, justo antes de que el muchacho partiera en su último viaje para conseguir la Espada de Fuego (*ibíd.*, 438).

Más allá del primer volumen, Kratos recibe otros rasgos definitivos, desde una presentación de un nuevo comportamiento más marcial, como oficial capaz de dar órdenes a tropas más allá del luchador individual: «Que los dioses le perdonaran, pero estaba deseando llevar a esos hombres a la batalla y verlos romper las filas de los enemigos» (*EdM*, 107). Además, todavía recibe más de «otros rasgos», como la posibilidad

de cometer errores (EdM, 238), e incluso una merma de sus facultades de lucha, pues aparece como un héroe lesionado que debe ocultar dicha incapacidad por tal de mantener esa imagen de veterano y fuerte guerrero que se presentaba en el volumen anterior, lesión que se alarga durante el desarrollo del segundo volumen hasta casi la conclusión del mismo, cuando retorna en todo su esplendor: «Kratos sonrió como una fiera y les enseñó los dientes. Levantó a *Krima* sobre su cabeza, en la guardia celeste, para demostrarles que nada limitaba ya sus movimientos» (EdM, 542). Es esa lesión la que motiva cierto cambio de perspectiva, pues parece haber un cambio de prioridades para este personaje: el honor ya no lo es todo, y entra en liza la supervivencia. Este cambio se produce a través de otra figura, de un recuerdo fugaz de su padre, Drofón May, y que marcará el comportamiento de Kratos a lo largo no solo del segundo volumen, sino de cuanto queda de saga.

[...] le asaltó la imagen de un hombre tirado boca abajo en un callejón encenagado de Tíshipan. Drofón May, su padre. Un guerrero que, por haber elegido al señor equivocado, acabó sus días arruinado, sin tierras [...] apuñalado por la espalda. En aquel callejón, arrodillado en el barro ante el cadáver de su padre, el niño Kratos se juró servir de por vida al honor de la espada y no utilizar jamás las armas traidoras de los hampones de Tíshipan, dagas, navajas y cuchillos.

Pero los niños no saben nada de la decadencia y el paso del tiempo, ni de articulaciones que rechinan por las mañanas y brazos que se niegan a sostener la espada. De guerreros envejecidos que tienen que recurrir a un puñal de diente de sable. (EdM, 69)

En pos de esta nueva concepción de Kratos, capaz de recurrir a métodos —desde su punto de vista— poco honorables para sobrevivir, se suceden determinadas acciones que refuerzan dicho comportamiento. Al principio se trata de tímidos movimientos, de dudas internas, como



cuando se vio forzado a elegir entre su fidelidad al duque Forcas o la idoneidad de dar un golpe de estado dentro de la Horda Roja para cubrirse de las excentricidades a las que podría empujarlos la Divina Reina Samikir. En este caso de duda, Kratos volvió a recordar las palabras de su padre (EdM, 393), quien se consolida así como ingrediente principal en su definición como personaje. Este comportamiento hierático se consuma del todo cuando, a la hora de enfrentarse al Martal, y en pleno parlamento, Kratos acuerda con el general enemigo un «duelo» entre la caballería de ambos ejércitos. Sin embargo, y aprovechando las ventajas que le confería el terreno, apostó a un regimiento de arqueros que diezmaron las líneas de la caballería pesada enemiga. Esta «trampa» queda justificada por el mismo Kratos:

Ulisha había caído en la trampa de su propio honor, como predijera Kybes. Ahora estaría insultando a Kratos por su cobardía, pero a él poco le importaba. Los Aifolu, que aniquilaban poblaciones enteras de cincuenta mil en cincuenta mil, no merecían ser tratados con honor. Lo único que merecían era la derrota y la muerte. (EdM, 644)

Dicha actuación se presenta ante el lector casi como una venganza, como un acto lógico ante un enemigo al que previamente en la narración se ha visto reducir a cenizas ciudades como Ilfatar y Malib. El honor de Kratos queda entonces intacto, sobre todo cuando en plena batalla, y enfrentado a un enemigo que lo supera en número con creces, el honor parece una idea minúscula en comparación con la importancia, una vez más, de la supervivencia. Se refuerza así una imagen más positiva de Kratos, sobre todo desde la perspectiva intratextual, esto es, el modo en que otros personajes conciben la naturaleza de Kratos May, capaz de inspirar a todo un ejército (EdM, 571), aquel al que ven como

un héroe: «Los hombres te vieron realizar una proeza delante de toda la asamblea. Se dice que eres invencible. Eso inspira sus corazones. Vurtán tal vez los llevaría a la batalla en falanges más rectas. Pero con un héroe como tú al frente, *tah* Kratos, cargarán contra las jaurías del infierno aclamando tu nombre» (EdM, 605).

Esa imagen inspiradora y heroica de Kratos se desdibuja — desvaneciéndose o aclarándose— conforme avanza la narración. En el tercer volumen, Kratos niega la ayuda al sector de la Horda Roja que se quedó en su fortaleza, Mígranz, mientras ellos partían a Malib.

No hizo falta que añadiera el motivo. Grondo era uno de los capitanes que se hallaba con Aperión el día en que éste le mostró a Kratos la cabeza cortada de su amante, Shayre. Cuando Kratos entró en Urtahitéi, Grondo tuvo los reflejos necesarios para retroceder y dejar que fuesen otros quienes sufrieran la ira de su espada Krima. Con el tiempo, Forcas lo ascendió a general, y Kratos y él hicieron las paces. Grondo se había disculpado alegando: «Aperión me obligó». Un argumento que Kratos tuvo que escuchar de más de un oficial.

—... pero me entristece no poder ayudarle. Mígranz se encuentra muy lejos. (SdD, 52)

Kratos antepone ese «odio», esa venganza no satisfecha del todo con el ajusticiamiento a sus manos de Aperión (EdF, 420), a la petición de ayuda de parte de aquellos mercenarios que también forman parte de la Horda Roja. Pese a ello, lo que verbaliza ante Ahri y Aidé es una referencia a la distancia entre ambos ejércitos, un motivo más objetivo y neutro que casi lo libra de alguna responsabilidad moral de cuanto ocurriría más tarde con Grondo, sus hombres y cuantos se refugiaban en Mígranz. Kratos se escuda así en un motivo que aparece intrínseco en él desde el principio (la venganza contra Aperión), si bien no es el único que sale a flote de nuevo. La ambición por la Espada de Fuego, por po-

seer un arma mágica que eleve aún más su poder, provoca ciertos roces con Derguín y, sobre todo, envidia por su papel como Zemalnit.

Tal vez *Zemal* suponía una carga demasiado pesada.

Y *una mierda*, se respondió el mismo Kratos al instante. Aunque pesara diez veces más que el martillo de Trescuerpos, aunque consumiera sus carnes y su espíritu en menos de cinco años, Kratos habría dado lo que fuera por ser él quien empuñara aquella arma de poder. (SdD, 86)

Pese a los vaivenes, a las dudas internas y a los sentimientos poco decorosos que en muchas ocasiones ni siquiera verbaliza, Kratos cumple con su deber y atiende la llamada de los *Kalagorinôr* cuando debe emprender camino hacia el desierto de Guinos. Obedece las instrucciones pese a que se trata, a priori, de una locura, si bien la responsabilidad a la que debe enfrentarse —combatir con los propios dioses— culmina en una reflexión, una visión de sí mismo como el protector del mundo, como un héroe.

No sólo se trataba de salvar a su familia y a sus *Invictos* y de conservar la ciudad que acababan de fundar. De pronto Kratos se sintió protector de toda *Tramórea*. Ya que los dioses que debían velar por aquel mundo lleno de tesoros se habían empecinado en destruirlo, tendrían que ser los mortales quienes lo salvaran. (CdT, 368)

## VII. 2. *El héroe oscuro Derguín Gorión*

Frente a esa representación maculada de Kratos May, aparece Derguín, un muchacho hábil con la espada, capaz incluso de ejercer como copista de libros en la imprenta de su hogar (EdF, 72), y, sobre todo, expulsado injustamente junto a Mikhon Tiq de Uhdanfiún por haberse rebelado en una práctica no oficial a la que los sometieron allí. Y es que otros de los reclutas fingieron llevar a cabo un «ritual» llamado la Cace-

ría Secreta, por el que Derguín y Mikhon debían verse obligados a asesinar a los campesinos del lugar. Cometido el crimen, se cierne la expulsión sobre ambos jóvenes, que no pueden hacer nada por evitarlo. Pese al acto deleznable de arrebatar una vida humana, lo que prevalece es la imagen de la *injusticia*, y, sobre todo, de la rebelión de Derguín ante el acto injusto.

—Yo recibí mi baño de sangre, también: decapité a aquel hombre con una Yagartéi perfecta. Ni siquiera tenía que sentir remordimientos por haber dejado viuda a su mujer y huérfanos a sus hijos, ya que los matamos a todos y no tuvieron que pasar hambre. ¡Ah, se me olvidaba la muchacha! [...]. Supongo que hice mal en respetar su vida. Supongo que por eso atenté contra el honor Ainarí, y que por eso cuando llegamos de vuelta a Uhdanfiún a Mikha y a mí nos sometieron a una corte marcial, rompieron en público nuestras espadas, nos flagelaron y nos enviaron de vuelta a casa, deshonorados. (EdF, 160-161)

Esa imagen de deshonra involuntaria, de castigo desmesurado y de víctima queda reforzada por la propia opinión del veterano y todopoderoso Kratos, pues tal historia parece ser decisiva para la construcción de Derguín como aspirante idóneo para conseguir la Espada de Fuego: «Siempre albergué dudas sobre ti, Derguín. Temía que te hubieran echado de la academia por indisciplina, o por falta de temple. Pero obraste bien. Yo habría hecho lo mismo» (*op. cit.*).

Más adelante, la carga positiva en Derguín aumenta de modo considerable cuando, en la carrera por la Espada de Fuego, salva la vida de su maestro Kratos, para lo que cuenta con la ayuda de El Mazo, un bárbaro de las Krémnas. En su ascenso rutilante, el muchacho consigue la espada tras un enfrentamiento con Togul Barok, su medio hermano y príncipe de Áinar, a quien derrota en un difícil duelo. Más adelante, en

el segundo volumen, ya convertido en Zemalnit, su primera aparición en la narración es a través de la hazaña, como el héroe en que tanto ansiaba convertirse, admirado por cuantos le rodean.

[...] Ariel creyó que pretendía agarrarse a la cuerda en pleno salto, pero el hombre pasó por encima de ella, braceó en el aire y voló sobre la grieta a una velocidad imposible en un ser humano. Hubo un «ooooooooh» cantado a coro entre los demás hombres, que se convirtió en vítores cuando el hombre plantó los pies al otro lado de la grieta, a más de doce metros de donde había saltado.

—Ahí tienes al Zemalnit —dijo Kybes—. Derguín Gorión, propietario de la Espada de Fuego. El mejor guerrero del mundo. (EdM, 48)

Esa admiración no tarda en declararse como devoción absoluta (EdM, 131), mas esa positividad, esa perfección heroica en Derguín empieza a lastrarle a consecuencia de sus propios actos. Primero, sus decisiones como Zemalnit, cuando encarga a su subordinado Semias que robe la cepa para preparar la Mixtura y poder conseguir reclutas que puedan acelerarse como él (EdM, 133), aunque ello va en contra de los principios del Tahedo. Y segundo, cuando su «romance» con la ninfa Tríane y las posteriores relaciones de Derguín con otras mujeres provocan los celos de la primera, que asesina a aquellas que reciben el amor del muchacho. Derguín empieza a sufrir por aquella situación, además de sentirse culpable por la muerte de aquellas mujeres (EdM, 154-155).

El sufrimiento y la desdicha en Derguín van a mayores cuando pierde la Espada de Fuego, convirtiéndose así en un Zemalnit desposeído (EdM, 287), en el héroe que pierde su poder, en este caso, por influencia de otro personaje (Agmadán) y no por un fallo propio. Más adelante la recuperaría gracias a la intercesión de Narsel y del reaparecido El Mazo, pero la posición de Derguín sigue sin recuperarse: una de

sus decisiones parece haber sido equivocada (enviar a Kybes como infiltrado al Martal, lo cual, según Derguín, lo convierte en un «insensato»<sup>100</sup>), por no hablar de que la recuperación de la Espada de Fuego se debe al papel jugado por sus adyuvantes, y no por sus propias decisiones o acciones: primero se deja engatusar por Krust, lo que le mete de lleno en una conspiración mayor, y después cae como prisionero de Agmadán. Solo por la intercesión de Narsel y El Mazo, que asaltan el navío donde lo transportaban, lo salva de un destino peor. De hecho, y según reflexiones del propio personaje, él no quiere la responsabilidad que tiene, lo que demostraría que, en cierto modo, todavía sigue sin estar preparado para afrontarla, pese a la espectacularidad de sus habilidades y la admiración ciega de sus hombres.

No por primera vez, Derguín se arrepintió de haber hecho caso a Linar y a Mikha. Ahora podría estar en Zirna, copiando libros por la mañana, paseando al caer la tarde, sin saber que era casi hermano de Togul Barok, sin haber oído hablar de Tubilok. Tal vez se habría casado y dormiría con su esposa todas las noches, y le haría el amor sin miedo a que del pozo del patio brotaran serpientes enviadas por una ninfa celosa y enloquecida. (EdM, 363)

Quizá por esa duda interior, por esa asimilación de su poder que todavía no se ha producido, Derguín depende en mayor manera de sus adyuvantes, que lo acompañan con gran lealtad a través de su viaje a Etemenanki para rescatar el espíritu de su amigo Mikhon Tiq.

Derguín soporta las inclemencias del viaje y llega a Ataigara, donde las mujeres Amazonas lo reciben con inmenso recelo. Allí se ve en-

---

<sup>100</sup> «—He sido un insensato —dijo, meneando la cabeza—. No debería haberlo mandado a esa misión. No debería haberle dado un brazalete de Tahedorán, cuando él no sabe entrar en aceleración y pueden descubrir la trampa en cualquier momento.

[...] —Mandar a otros hombres es difícil [—dijo el Mazo—]. A veces te equivocas y mueren. Y a veces, aunque no te equivocas, también mueren. A mí me pasó» (EdM, 362).

vuelto en una conspiración para derrocar a la actual reina por parte de su hija, la princesa Ziyam, y por ello cae (supuestamente) muerto El Mazo, mientras que se descubre que Ariel es en realidad una niña y no un niño, y solo su conversión premeditada en Atagaira consigue salvarle la vida.

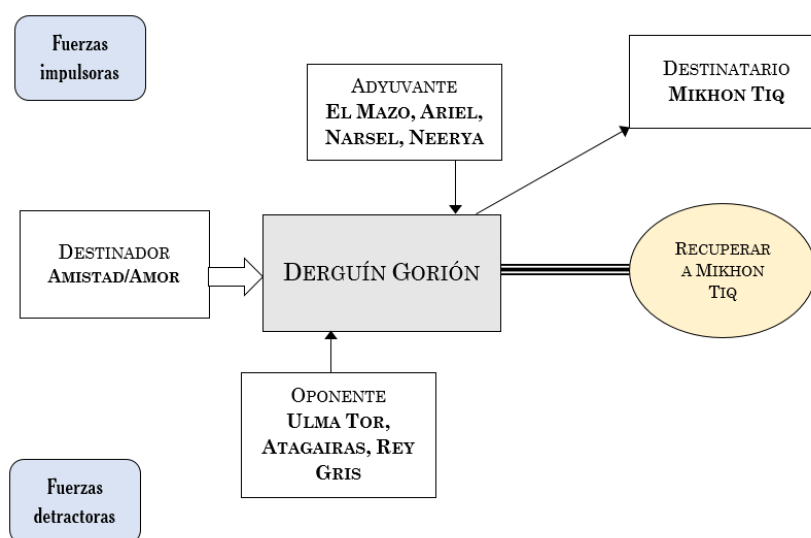


Tabla 19: Derguín Gorión y su viaje para recuperar a Mikhon Tiq

Esta vez sí, Derguín toma la decisión correcta y no acepta el chantaje de Ziyam, por lo que respeta la vida de la reina Tanaquil. Una vez fuera de Atagaira, debe cruzar las tierras salvajes de los Inhumanos para llegar a Etemenanki. Su intención es hacerlo solo, pero Ariel desobedece sus órdenes y lo sigue. Afortunadamente, la niña llega justo a tiempo para ponerlo a salvo, pues el muchacho se había dormido junto a una seta gigante que emitía esporas somníferas, y consigue salvarle la vida. Finalmente, llegado a Etemenanki, no solo no consigue rescatar el espíritu de Mikhon Tiq, sino que además pierde el cuerpo petrificado del mago y libera a Ulma Tor, el peligroso nigromante que había derrotado a su amigo. Por si fuera poco, en su estadía en Etemenanki asesina al

Rey Gris, uno de los últimos guardianes que protegía Tramórea del temido regreso de los dioses, lo cual precipitaría todos los acontecimientos que ocurrirían después, como la destrucción de ciudades enteras como Koras.

—Yo vigilaba a los dioses... Todo este tiempo...

—¿Qué quieres decir?

—Ahora volverán... Primero arrojaron el fuego del cielo... preparándose el camino... La plaga... Yo se lo impedía...

—¿Qué hacías tú para impedirselo?

—Tú... bárbaro... no puedes comprender mi ciencia... Ya es tarde... Los dioses vendrán... (EdM, 597)

Pese al accidentadísimo viaje de Derguín, plagado de malas e inconscientes decisiones, da media vuelta, cumple con la palabra dada a la reina Tanaquil y encabeza una fuerza de Atagairas que parten de inmediato para ayudar a la Horda Roja en la batalla final contra el Martal. Es en ese momento cuando Derguín por fin aparece como el héroe que el resto de personajes creen percibir desde el principio, capaz de derrotar al supuesto demonio Gankru gracias a la Espada de Fuego, y de mostrarse, una vez más, como adyuvante de Kratos May, a quien vuelve a salvar la vida (EdM, 670).

Pese a la redención de Derguín, que finalmente consigue desempeñar su faceta heroica con más atino, con el tercer volumen, para su desgracia, vuelve a perder la Espada de Fuego (por segunda vez), esta vez por la traición de una de sus adyuvantes, Ariel. La pérdida del objeto mágico supone una tortura para el personaje, quien, mortificado, cae presa de sentimientos como el de la culpabilidad (SdD, 169), consciente de que a su alrededor existe todavía ese halo mítico que parece prohibirle sufrir de cuantas desgracias le acontecen como sus congéneres.



—[...] Para ella eres el personaje de una de las novelas que lee cuando tiene un rato libre. ¿Lo entiendes?

—Un personaje.

—Sí, un personaje. No una persona. No puedes permitirte ser vulgar como el viejo Gavilán, porque no eres un soldado, sino un símbolo. Debes ser sublime y elegante como un dios. [...] te ruego que no olvides quién eres.

*Menudo sermón filosófico me ha echado el viejo*, pensó Derguín. Le dio un trago a la cerveza, y de pronto le supo amarga como metal recalentado. Sí, era mejor irse y dejar de defraudar a la gente que tanto esperaba de él.

*Yo sólo era el que empuñaba la espada. Ahora la espada no está, y yo no soy nadie.* (SdD, 173)

Pese a la desdicha que lo acomete, Derguín recibe el apoyo una vez más de cuantos lo rodean (no así de Kratos, con quien tiene una fuerte discusión), y debe embarcarse en la tarea encomendada (resistir el resurgimiento de Tubilok, el ataque de los dioses) sin la espada por la que tanto parecen admirarlo todos. Derguín se convierte entonces en aliado de Tarimán, quien encabeza la resistencia contra Tubilok, y comienza su viaje hacia el desierto de Guinos, con la esperanza de localizar a Ariel y recuperar la Espada de Fuego. Es entonces cuando parece demostrarse a sí mismo que es capaz de superar las dificultades, aunque cuenta con la ayuda inexorable de El Mazo y también de Ahri, gracias a quien descubre la contraseña para acceder a las dos aceleraciones superiores, que lo acercan a los dioses en capacidad de combate. Por si fuera poco, el personaje recibe un último giro, un remate final que refuerza su carácter de héroe, una explicación a su habilidad natural e innata, que trata de situarlo —pese al comportamiento desarrollado a lo largo de la saga— por encima de los hombres comunes. Derguín queda fusionado con el personaje mítico al que se mencionaba ya en el primer volumen: Zenort.

Por lo que decía la doctora, esas visiones no estaban en su cabeza, sino grabadas en todas y cada una de las células de su cuerpo. Él era Derguín Gorión. Pero, de alguna manera difícil de comprender y más difícil de aceptar, a la vez era Zenort el Libertador. (CdT, 635)

## VII. 2. El antisujeto en Tramórea. Los binomios Derguín-Togul Barok y Linar-Ulma Tor

La estructura del antisujeto puede aplicarse en dos conjuntos de personajes. Uno de estos binomios se extiende a lo largo del primer volumen de la saga, con ciertas consecuencias a lo largo del resto de volúmenes, mientras que el otro permanece vigente en el conjunto de la saga.

### VII. 2. 1. Los antisujetos Derguín Gorión y Togul Barok

Derguín Gorión y Togul Barok tienen como objetivo principal conseguir *Zemal*, la Espada de Fuego. Sin embargo, existen una serie de rasgos que los acercan —y al mismo tiempo los alejan— entre sí. A ambos los mueve la ambición; sin embargo, Derguín aspira a expiar sus pecados, su sentimiento de culpabilidad, mientras que Togul pretende hacerse con la mítica Espada de Fuego para «convertirse en emperador, terminar de someter a los señores de la guerra Ainari y empezar a devorar los pequeños estados Ritiones de norte a sur» (EdF, 126). Derguín desea ser un héroe, convertirse en aquello que la lacra de culpabilidad le impide ser, mientras que Togul ansía con hacerse con el control de cuanto le rodea.

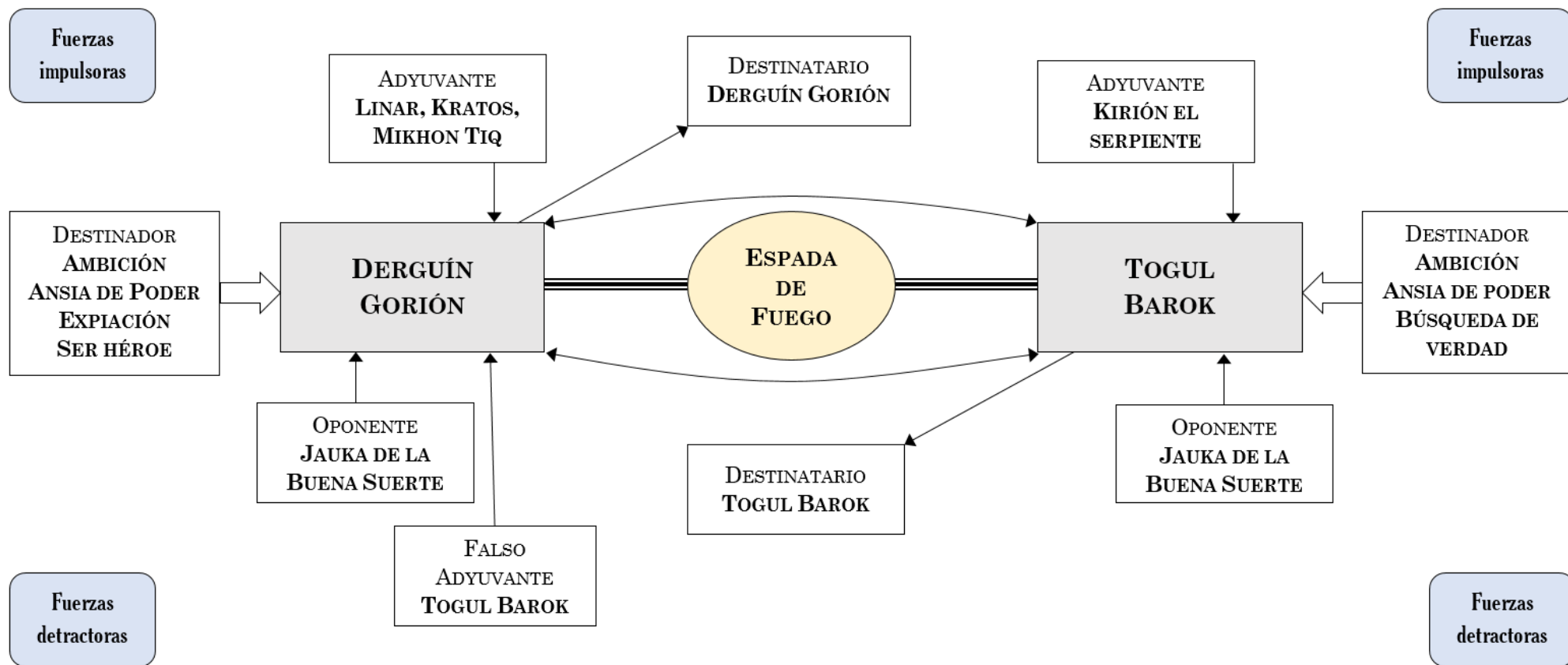


Tabla 20. Los antisujetos Derguín Gorión y Togul Barok. Esquema actancial.

Derguín perdió su oportunidad de convertirse en un famoso Tahedorán cuando fue expulsado de Uhdanfiún por su comportamiento durante la Cacería Secreta, lo cual resultó en una deshonra para él y su familia. El muchacho siempre tuvo el sentimiento de que con ello había decepcionado a su padre, si bien este se muestra cercano a su hijo. El personaje de Cuiberguín Gorión no queda más que esbozado, y parece ocultar más de lo que cuenta.

—No era decepción, Derguín, sino rencor, porque el destino había cometido contigo la misma injusticia que cometió conmigo. Traté de olvidar y pensé que era mejor dejar que te resignaras en vez de amargarte en vano. Mas el corazón que se colmó de amargura fue el mío.

»Ahora se nos concede una segunda oportunidad, hijo. Si consigues la Espada de Fuego, una pequeña parte de ella me pertenecerá. (EdF, 83)

Por este motivo, la expiación a la que aspira Derguín no es solo personal, sino también familiar. El quid de la cuestión, la ofensa sufrida por Cuiberguín, reside en la verdadera identidad (la primera de ellas) de Derguín. El linaje perdido de Derguín no es solo un quebradero de cabeza para él, sino que el propio Togul Barok (heredero del emperador) ansía conocer la verdad, para lo que necesita el poder de *Zemal*.

Y, por fin, el séptimo ángulo, el medio hermano del que nada sabía y con el que tendría que luchar.

Sólo con la Espada de Fuego podría desenmarañar la trama que lo aprisionaba. En los hechos que estaban guiando sus últimas decisiones había al menos una mentira. Necesitaba ser el Zemalnit para descubrirla. (EdF, 166–167)

La verdad saldría a flote mucho más adelante, justo antes de la lucha final entre Derguín y Togul para hacerse con el arma mágica. Es Linar quien confirma las sospechas de Derguín:

—¿Es verdad que mi padre es hermano del emperador? —le  
había preguntado al mago mientras volvían con los demás.

Linar siguió caminando, y le contestó sin mirarle a la cara:

—Antes de ser Cuiberguín Gorión se llamó Kubergul Barok.

—¿Por qué no me lo habías contado?

—Tu padre me pidió que no lo hiciera.

—¿Por qué?

—Porque no debes verlo a él como tu hermano. Si no, te matará.

(EdF, 427)

Pese a que podría dar la sensación de que Togul Barok es en realidad el *oponente* de Derguín en vez de su *antisujeto*, la realidad es que Togul Barok busca el enfrentamiento final con Derguín; de hecho, en un momento crucial para el muchacho (su examen para convertirse en Tahedorán) le ofrece su ayuda; una ayuda interesada que en realidad tan solo busca situarlo donde él desea.

La aparición de Togul Barok en aquel instante crucial lo confirmaba. Aunque mientras se lo prometía le estaba amenazando con la espada, lo cierto era que el príncipe le había dicho en la Biblioteca: «Te ayudaré en lo que más quieres». (EdF, 219)

Aunque gracias a su intervención Derguín puede continuar (y superar) el examen de Tahedorán, la ayuda de Togul Barok lleva implícito el peligro del enfrentamiento posterior o de un ataque inminente, convirtiéndose así en un *falso adyuvante*.

Quien presta una ayuda real durante la disputa por la Espada de Fuego, además de Linar y Mikhon Tiq, es Kratos May, quien ya no solo se muestra como maestro de Derguín, sino como su compañero de armas y amigo. Su ayuda definitiva para conseguir el objeto de poder es la confesión de un importante secreto.

Togul Barok estaba sangrando, más furioso que nunca.

—¡Te han revelado la Urtahité! ¡Kratos morirá por esto!

---

Todos sabemos hacer trampas, pensó Derguín con una sonrisa, pero no habló. (EdF, 438)

Revelándole la técnica secreta que tan solo conocen los Tahedoranes más aventajados, Kratos consigue que Derguín pueda equipararse en combate al príncipe heredero. Así, Togul Barok cae derrotado en la Isla de Arak y Derguín se convierte en el Zemalnit tras ver cómo su mediohermano caía en un pozo supuestamente sin fondo. Sin embargo, la conexión entre Derguín y él todavía continúa vigente, y tanto es así que ambos aparecen conectados a través de los sueños. Así, Derguín sueña en primera persona con las hazañas de su hermano en los túneles del subsuelo, enfrentado a una extraña tribu, de la que consigue la mitad de la poderosa lanza de Prentadurt (EdM, 124-127). La narración transcurre sin que el gigante emparentado con los dioses (por sus pupilas dobles) haga acto de presencia, hasta que aparece casi al final de forma indirecta, para suerte de Kratos, a quien libra de convertirse en consorte de la Divina Reina Samikir.

—Hoy mismo he recibido noticias de Áinar —prosiguió Uru-samsha—. Hace tan sólo tres días ha muerto el emperador de Áinar, Mihir Barok. Su hijo Togul Barok, reaparecido milagrosamente, ha sido coronado en su lugar. [...] En esas noticias que he recibido hay parte de verdad y parte de mentira. La verdad es que Togul Barok se ha proclamado emperador. La mentira: el fallecimiento de Mihir Barok. El viejo emperador llevaba muerto más de cinco años. (EdM, 479)

Se produce entonces una evolución casi paralela, en la que Derguín consigue la Espada de Fuego y se convierte en Zemalnit, mientras que Togul Barok —pese a no corresponderse del todo con sus objetivos iniciales— regresa armado con la mitad de la lanza de Prentadurt y se convierte en emperador de Áinar.

Hay otro elemento que ambos medio hermanos comparten, y es el de una naturaleza interior. En el primer caso, Derguín Gorión no es solo Derguín Barok (pues su padre Cuiberguín era gemelo de Mihir Barok, progenitor de Togul), sino que también comparte gran parte de su ADN con Zenort el Libertador.

[...] Alguien ha utilizado parte del ADN no codificante de este joven para grabar información en él. Una información que, al activarse en un determinado momento, se transforma en proteínas que a su vez se almacenan como enlaces en tus neuronas. En resumen, que aparecen en tu mente como recuerdos.

—Esos recuerdos son los de Zenort —murmuró Derguín. *Maldito cojo, bastardo manipulador*, añadió para sí.

—En ese caso, quien haya alterado tus genes ha conseguido una copia casi exacta de Zenort —dijo la doctora—. Tu ADN codificante se asegura de que físicamente seas igual que él, y el no codificante hace que compartas su memoria. Virtualmente, tú eres Zenort Altayn. (CdT, 634)

Esta naturaleza interior de Derguín le aporta los recuerdos de su «antepasado», y además le permite conocer el idioma de las gentes de la ciudad bajo la cúpula de Tártara, comprender la tecnología que poseen e incluso entender una explicación sobre genética que le proporciona la médica del hospital de dicha ciudad. Caso distinto es el de Togul Barok, cuya naturaleza interior parece tener consciencia propia, capacidad para establecer un diálogo con Togul, e incluso capacidad para hacerse con el control de su cuerpo, como sucedió en la travesía por la selva envenenada hacia la Isla de Arak (EdF, 409). Este «gemelo colérico» —al que más tarde llamaría Quimera— aparece en ocasiones como la «voz de la conciencia salvaje»<sup>101</sup> del príncipe, y no es hasta el tercer volumen,

<sup>101</sup> «Su gemelo colérico le chistó desde el fondo de su cabeza: *Déjame a mí. Deja que desenvaine el acero y desencadene mi furia y los barra a todos*. Togul Barok sabía que bien era capaz,

cuando Togul se encuentra con Linar, cuando el viejo Kalagorinor muestra gracias a su poder el interior del cerebro del príncipe, quien no puede más que mirar absorto a aquella criatura que anida en su cabeza.

Era un homúnculo diminuto, desproporcionado. La cabeza calva y arrugada abultaba tanto como el resto del cuerpo. Tenía dos ojos, uno de ellos hipertrofiado, con iris y pupila, desviado hacia el centro de la frente, mientras que el otro no era más que un punto negro. El cuerpo estaba encorvado y los brazos y las piernas apenas eran vestigios. Salvo la mano derecha, tan grande como la mitad de la cabeza, provista de dedos y uñas curvadas como garras. [...] El gemelo abrió la mano, estiró los dedos y con aquellas uñas de rata removió entre los sesos y le rascó el hueso temporal por dentro, *rrrikkk, rrrikkk, rrrikkk*.

Si hubiese visto una tarántula dentro de su cerebro, Togul Barok no habría sentido tanto asco. (SdD, 331)

El origen de semejante criatura resulta un misterio a medias, pues el mismo Togul Barok concluye que se debe a la manipulación que de su madre hizo el dios Tarimán cuando la mujer acudió al templo. Quizá su progenitora ya estaba embarazada, y «aquello» que hizo Tarimán —en el relato no se explica— provocó que el semidiós (Togul Barok) absorbiera a su mediohermano humano, que ahora habita en su cerebro (SdD, 332-333).

El vínculo entre Derguín y Togul se extiende hasta el cuarto volumen y final de la saga, pues es precisamente la colaboración entre ambos (junto a Kratos, Linar y Mikhon Tiq) la que pone fin al reinado del terror del dios Tubilok (CdT, 777 y siguientes). Se cumple así la profecía con la que ambos se conocieron, aquella que los vinculaba con más

---

pero cerró los ojos y se concentró para acallar aquella voz. Por aquella noche, lo consiguió» (EdF, 167).



fuerza y que, lejos de enfrentarlos entre sí, termina uniéndolos en la lucha contra el mayor enemigo de Tramórea.

El orbe de tres lunas muertas  
posee la lanza de Prentadurt  
la lanza negra que fue roja.  
Pero Tarimán el dios herrero  
en las llamas del terrible Prates  
forjó la Espada de Fuego.  
Dos hermanos medio hermanos  
lucharán por la luz.  
Cuando un medio hermano  
posea de Tarimán el arma  
entonces lanza negra y espada roja  
entre sí chocarán en el terrible Prates  
donde arden por siempre las llamas del gran fuego.  
Entonces la sangre de la tierra y la sangre del cielo  
entre sí lucharán  
y será el momento del más fuerte. (EdF, 183-184)

### VII. 2. 2. *Los antisujetos Linar y Ulma Tor*

Aunque este binomio aparece en el primer volumen y se extiende hasta el final, los valores de antisujeto ganan fuerza sobre todo en el primer volumen en un nivel más superficial, de la identidad física, mientras que la verdadera oposición entre ambos aparece al final de la saga, cuando se desvela la verdadera identidad de Ulma Tor y los Kalagorinôr (y, por tanto, de Linar). El físico, además de un halo de misterio, es cuanto une al comienzo a ambos personajes. De Linar se dice que «era un hombre alto, vestido con una larga capa sobre la que caía una trenza blanca. [...] Tenía el ojo derecho tapado por un parche oscuro y llevaba un bastón alrededor del cual se enroscaba una serpiente tallada» (EdF, 37-38), mientras que de Ulma Tor es el narrador —a través de la perspectiva de Mikhon Tiq— quien realiza el enlace.

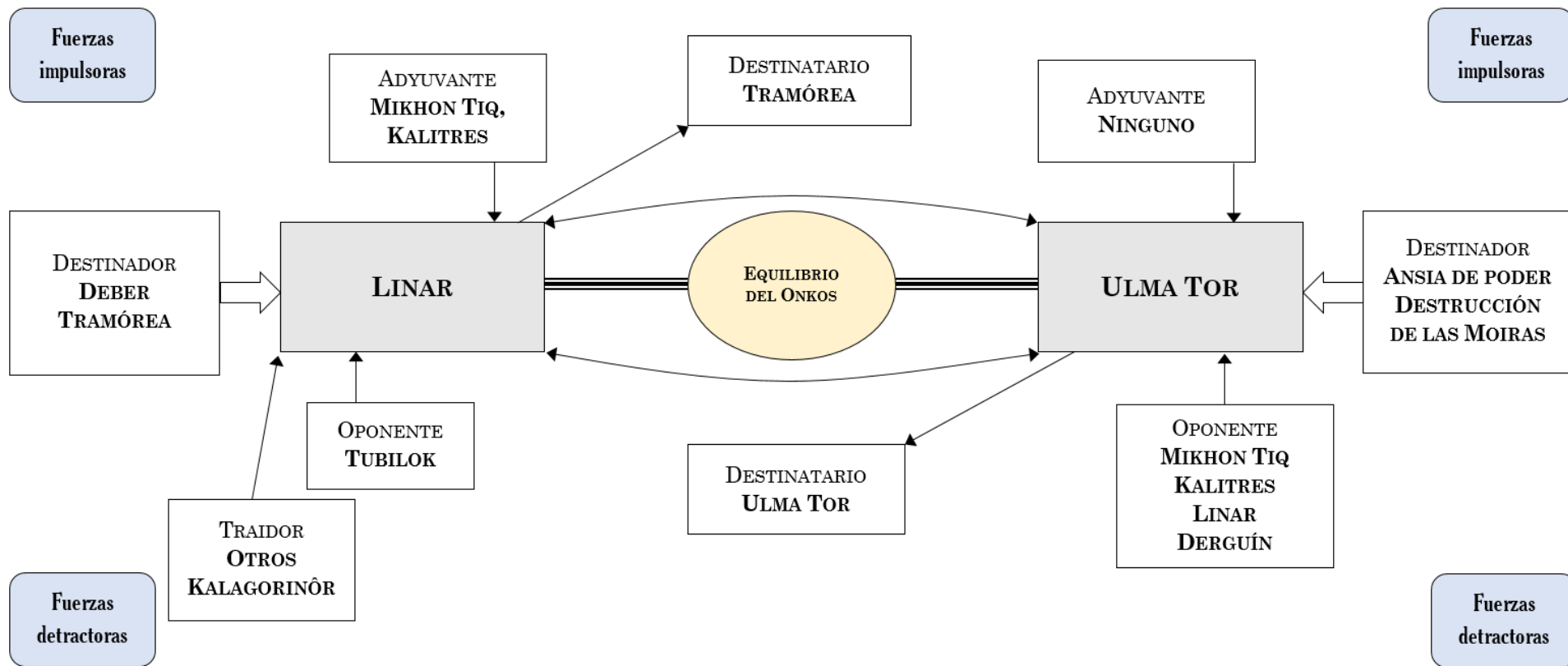


Tabla 22: Los antisujetos Linar y Ulma Tor. Esquema actancial.

Era un hombre joven, pero nadie se habría atrevido a llamarle muchacho. Su tez era morena y sobre un hombro le caía una trenza de azabache. Tenía el ojo izquierdo tapado por un parche púrpura; el derecho era grande, almendrado, y tenía una mirada oscura, inquietante como el mar en una noche sin lunas. De alguna manera, parecía una imagen invertida de Linar. (EdF, 205)

Otro personaje vuelve a trazar la misma línea entre ambos individuos más adelante. Es Kratos quien, tras ser atacado por un corueco y asaltado junto a Tylse en la aldea de Oetos, es apresado por Ulma Tor, a quien no puede enfrentarse por medios convencionales.

Su jinete se echó atrás la capa con un gesto teatral. Por un momento Kratos creyó que era Linar, pero enseguida se dio cuenta del error. Aquel hombre también llevaba una larga trenza sobre el hombro, pero negra y no blanca, y el ojo que le faltaba era el izquierdo. Aunque seguía lloviendo, tanto él como su cabello estaban secos, como si los rodeara una invisible campana de cristal. (EdF, 260)

Aparecen ambos, entonces, como dos hechiceros enfrentados que comparten una asombrosa semejanza física entre ellos, como si fueran el mismo sujeto, pero invertido. En especial por el hecho de que Linar sirva como «consejero» o «guía» de Derguín Gorión, mientras que Ulma Tor parece ejercer el mismo papel respecto de Togul Barok durante la carrera por la Espada de Fuego. Si bien Ulma Tor ejerce como adyuvante primero de Togul Barok y después pretende serlo de Tubilok, en realidad se mueve por sí mismo, sin la ayuda de individuo alguno, más allá de la colaboración circunstancial del resto de miembros del Kalagor, quienes traicionan —por voluntad propia o intercesión «mágica» de Ulma Tor— los principios fundamentales de la hermandad para enfrentarse a Linar y a Mikhon Tiq (EdF, 210). Más adelante, cuando los dos Kala-

gorinôr derrotan a los traidores en los Pantanos de Purk (*EdF*, 373), Ulma Tor vuelve a actuar en solitario.

El último enlace entre Ulma Tor y Linar se establece durante las postrimerías de la narración, cuando se descubre la verdadera naturaleza de los dos tipos de seres que habitan en sendos cuerpos humanos. Del primero se ofrece una visión más mítica, sobre todo a través de la perspectiva de quienes habitan Tramórea, que lo relaciona con el tradicional «vampiro», que se corresponde en cierto modo con el que se conoce en la realidad extratextual (a la que ahora está vinculada de modo claro la realidad intratextual):

—Es un vampiro —le susurró Tríane a su hija, mientras cenaban junto a una pequeña hoguera.

[...] —¿Qué es un vampiro? —preguntó Ariel.

—Un muerto que vuelve de la tumba y visita a los vivos por las noches para chuparles la sangre —le explicó Tríane.

—¿Existen criaturas así?

—Existieron. [...] Él es de una especie peor. No está muerto, pero tampoco ha estado nunca vivo. Al menos, con lo que nosotras consideramos vida. Y no chupa la sangre, sino algo más profundo y más importante. (*CdT*, 574-575)

Sin embargo, la verdadera naturaleza de Ulma Tor es la de un Tíndalos, un ser multidimensional proveniente del Onkos, que viaja de universo en universo con la misión de alimentarse. De ellos dice el propio Ulma Tor que son sus «antiguos congéneres» (*SdD*, 66), «cuando era uno de los Tíndalos en la vastedad del Onkos, cuando podía desplazarse a su antojo por diez de las once dimensiones» (*SdD*, 64). Las Moiras buscan aniquilarlo, por lo que le interesa aliarse con el único capaz de enfrentarse a las Moiras: Tubilok. Sin embargo, el dios loco no parece

en absoluto convencido de aceptar un aliado como el Tíndalos, al que encuentra poca utilidad tras la intercesión de Mikhon Tiq (CdT, 646).

Frente a él, se encuentra Linar, en quien habita una syfrõn, un ser también del espacio exterior que vive en simbiosis con el cuerpo humano que habita y también con otros de su misma especie. La oposición entre Tíndalos y syfrõnes es tal que el propio narrador establece las diferencias:

Al igual que los Tíndalos, las syfrõnes eran seres que podían desplazarse por diez dimensiones. [...] Pese a ese punto en común, entre Tíndalos y syfrõnes existían muchas diferencias. Los primeros eran criaturas solitarias, depredadores que se agazapaban en las intersecciones entre dimensiones y hacían incursiones en otros universos para robar a sus habitantes conscientes su energía y su información, que era tanto como decir que les absorbían la vida.

Las syfrõnes eran más gregarias [...]. En lugar de vampirizar la energía de otros seres vivos, la obtenían directamente a partir de fuentes no sentientes, estructuras equivalentes a las estrellas y las nubes estelares del universo Alef. Como las syfrõnes eran más propensas a colaborar y menos agresivas que los Tíndalos, las Moiras recurrían a ellas en funciones de policía de la infinita realidad que gobernaban. (CdT, 402-403)

Por tanto, se completa así la imagen inversa (al principio, solo inversa) entre Linar y Ulma Tor: ambos comparten una naturaleza semejante, pero el primero es gregario, y el segundo, solitario; el primero sirve a los designios de las Moiras, y el segundo quiere colaborar en su destrucción por su propia supervivencia.

La estructura paralela que sigue el desarrollo de ambos personajes se cumple en cierto modo con el destino final que sufren los dos. Cuando Ulma Tor muere gracias al sacrificio de Kalitres (con la colaboración de la diosa Taniar) en uno de los sectores del Bardaliut (CdT, 786-787), permanece después como «esclavo» en el interior de la syfrõn Kalitres:

Mientras ocupó un cuerpo de hombre, Ulma Tor nunca se dejó contaminar por las débiles pasiones humanas. Ahora, sin embargo, lágrimas saladas como gotas de mar ruedan por sus mejillas. Pues conoce bien a Kalitres el Kalagorinor, el que se hace llamar mago, médico, algebrista, poeta, escritor y excelso amante, y sabe que va a seguir atormentándolo por el resto de la eternidad. (CdT, 807)

Curiosamente, el destino de Linar también es el del encierro, si bien en su caso es voluntario, pues el Kalagorinor (y la syfrōn que habita en él) decide convertirse en el guardián de la puerta del Prates por toda la eternidad con un único objetivo en mente: «Y como centinela me quedaré aquí, en la puerta del Prates, cuidándola en nombre de las Moiras. Tramórea seguirá existiendo, pero no volverá a haber otro Tumbilok» (CdT, 802). Y a él agradecen no solo todos los personajes, sino el propio mundo, que puedan continuar con su existencia, como escribe Kratos en su diario (que sirve como último epílogo de la saga):

Sí, esta noche celebraremos que seguimos vivos. Por cuánto tiempo, no lo sabemos. [...] Pero no nos quedamos solos. Debajo de nuestros pies, en el mismísimo corazón de Tramórea, hay alguien poderoso que vela por nosotros.

Es Linar el Kalagorinor, el centinela del tiempo. (CdT, 811)

### VII. 3. Los personajes femeninos de Tramórea

Anteriormente se ha descrito la realidad intratextual, aquellas referencias que toma de la Historia y de nuestro pasado como sociedad. El papel de la mujer en una sociedad como la tramoreana parece entonces ligado a la representación verosímil de una sociedad arcaica, de tiempos remotos en los que el varón desempeñaba los cargos de poder y se encargaba también de combatir en las guerras. Pese a ello, en *La saga de*

*Tramórea* se encuentran no solo personajes femeninos que encajen en estos parámetros, sino también otros pertenecientes a sociedades diferentes. Es el caso de las Atagairas, las Amazonas cuyas durísimas leyes prohíben incluso la entrada en su reino de hombre o mujer ajeno a su raza. Sin embargo, necesitan de otros hombres para mantener su raza.

—Taniar es nuestra madre. Ella creó a las mujeres de Atagaira, una especie de capricho suyo. Por eso somos enemigas del Sol. Pero no debió moldearnos del todo bien. [...] Porque nos infundió la fuerza y el valor de los hombres, pero dejó en nuestro corazón sentimientos de mujer. Nosotras deseamos varones de fuertes brazos, que nos abracen y nos hagan sentir mujeres de verdad, pero en lugar de eso Taniar nos dio a nuestros hombrecillos, que tiemblan cuando nos ven, agachan la cabeza y nos tocan con manos frías y blandas como tripas de pescado. (EdF, 394)

La función de los hombres en Atagaira no es solo la de procrear, sino la de encargarse de «todas las tareas que las mujeres consideraban serviles, como cultivar las tierras, pastorear, cargar mercancías o cargar y tejer la lana» (EdM, 455).

Entre las Atagairas que participan de modo activo en la narración está Tylse, la aspirante a la Espada de Fuego que deja sin palabras a Derguín (EdF, 193), y que después, antes de llegar a la Isla de Arak, fallece tras el ataque marino ordenado por Tríane en venganza por yacer con Derguín. Más adelante cobrará importancia Ziyam, la princesa Atagaira que trata de derrocar a su madre, Tanaquil, sin éxito, gracias a que Derguín no cedió finalmente a su chantaje. Ziyam, o la princesa Nenúfar, sobrenombre con trasfondo mítico (SdD, 20), jugará un papel más o menos importante durante la narración. Poco después de su fallida traición, sucumbe a la atracción que la máscara mágica del Enviado ejerce sobre ella para trazar contacto entre Tubilok —todavía encerrado— y el exte-

rior: «¿Cómo explicarle a la leal pero obtusa Antea que, cuando se ponía la máscara, las visiones que recibía eran infinitamente más sólidas y reales que las que le ofrecían sus propios ojos?» (SdD, 119). Pero no es la única obsesión que sufre; la admiración que siente hacia Derguín a veces se mezcla con el odio que le tiene.

El Zemalnit se había despojado de su armadura. Llevaba la almilla verde tan empapada que se le pegaba al cuerpo como una segunda piel, marcando sus músculos y también sus costillas. [...] Aparte del sudor, no se apreciaba en Derguín ninguna otra señal de que hubiera combatido durante horas: ni una herida, ni un moratón, ni siquiera una escoriación de la armadura. [...] *Como un dios*, pensó Ziyam con esa amarga mezcla de admiración y rencor que le despertaba el joven Ritión. [...] *Maldita estúpida*, se recriminó. Derguín sólo era un hombre, un ser inferior, un pene dotado de dos piernas que lo transportaban de un lado a otro. (SdD, 42)

El vaivén de sentimientos dura poco, pues Ziyam cede ante su odio y acepta colaborar con Tríane (SdD, 75), para lo que entre ambas engañan a la pequeña Ariel para que esta robe la Espada de Fuego. El destino final de Ziyam es el de sucumbir ante las habilidades oscuras de Ulma Tor, quien por último habita el interior de la Atagaira para comunicarse con Tubilok, sin éxito alguno.

La pequeña Ariel comienza siendo *el* pequeño Ariel, primer cambio de género de la saga. En realidad, se trata de la hija entre Derguín y la ninfa Tríane, cuyo crecimiento se debe tan solo al distinto transcurrir del tiempo en la cueva de Gurgdar, lo cual se desvela en diferentes momentos de la narración, si bien la propia Ariel siempre fue consciente de ello (SdD, 78). Ariel aparece por primera vez en el segundo volumen como ayudante del navarca Narsel, y oculta su condición femenina hasta su estancia junto a El Mazo y Derguín en Atagaira, cuando se des-



cubre su verdadera identidad (EdM, 520-521). Si bien los motivos de dicho cambio no aparecen de forma explícita, se entiende que Ariel lo hizo así para moverse mejor en una sociedad dominada por el hombre, donde poco se respetará su (obligada) condición de Atagaira, ni siquiera por Derguín, su señor y (sin él saberlo aún) su padre:

—Ya es hora de que empieces a hacer cosas más propias de una niña que de un mercenario desharrapado. Fíjate en ella —añadió, señalando a una chica sentada sobre un bloque de piedra.

La muchacha era Rhumi, la novia de Darkos. [...] Ahora Rhumi estaba sentada muy modosita, con las piernas bien juntas y la falda estirada, observando cómo jugaban los demás.

[...] —Yo no quiero ser como ella, mi señor —respondió Ariel.

—Pues es una chica muy guapa y educada, y sabe cantar y recitar poemas. [...] Con un poco de suerte, se convertirá en la nuera del jefe de la Horda Roja.

—Yo no quiero ser nuera de nadie, mi señor. Yo quiero manejar una espada y convertirme en Tahedorán como tú. (SdD, 77-78)

Y es que la situación de la mujer en la sociedad de Tramórea (salvo excepciones como Atagaira) es precisamente la que menciona Derguín. Lo mismo se dice de la Horda Roja, un ejército mercenario que, pese a ser independiente, se rige por las mismas reglas sociales que los reinos y ciudades. Así ocurre entre el combate dialéctico entre el duque Forcas y su entonces amante Aidé, quien le pide al hombre permiso para ir a cazar.

—¿Por qué tienes tanto empeño en parecerte a esas Atagairas? La milicia no es una ocupación apropiada para tu sexo.

—No pretendo ser una guerrera, mi señor. Sólo quiero cazar, y tú has dicho a menudo que la caza es una actividad muy noble. Además, lejos del campamento nadie puede verme disparar, así que no se escandalizarán.

—¿Nadie? ¿Pretendes ir sola? ¿Qué otra locura se te puede ocurrir, cabalgar desnuda río abajo? (EdM, 329)

La inconformista Aidé es precisamente otro de los personajes femeninos que tiene gran importancia en la saga. Hija de Hairón, el antiguo Zemalnit y general en jefe de la Horda Roja, goza del respeto de cuantos soldados seguían a su padre, si bien, tras la muerte de su padre, su posición en la Horda queda ligada a los designios del sucesor de su padre, el duque Forcas. Sin embargo, en ningún momento se muestra sumisa a las decisiones del nuevo líder, sobre todo si no le convienen. Por ello, cuando se siente atraída por Kratos May, a quien considera mejor jefe para las tropas que su amante, no duda en enfocar todos sus esfuerzos en convencerlo para que tome el mando incluso por la fuerza si es necesario apelando a su mayor hombría (EdM, 386). La influencia de Aidé en Kratos va más allá, pues incluso participa en las decisiones militares de Kratos una vez este se convierte en líder de la Horda Roja (EdM, 622). En ocasiones incluso extiende su capacidad de dominación a otros hombres, aunque no tenga mayor interés en ellos, por el mero hecho de poder hacerlo<sup>102</sup>.

El poder de dominación e influencia en cuantos la rodean va a más cuando consigue que Ahri y Gavilán, oficiales de la Horda Roja, se alíen con ella y le permitan viajar de incógnito, disfrazada como hombre, en el viaje a través de Tramórea que habría de llevar a Kratos y mil de sus hombres hasta el desierto de Guinos. Aidé representa, así, el segundo cambio de género de la saga, cuyos motivos, en este caso, son los

---

<sup>102</sup> Ante la sospecha de que el Numerista Ahri tiene sentimientos por ella, Aidé prefiere aprovechar esa ventaja simplemente por la existencia de esa posibilidad. «Pese a que no tenía intención de serle infiel a Kratos —y menos con alguien tan desgachado y con los ojos tan saltones—, de vez en cuando al hablar con Ahri pestañeaba más rápido, le miraba a la boca en lugar de fijar la vista en su frente y se acercaba a él sólo un poco más de la cuenta. No por coquetearía, se decía a sí misma, sino porque era una tontería poseer poder sobre alguien y no ejercerlo» (CdT, 145).

de evitar que Kratos la descubra y el de infiltrarse entre los soldados de su amante sin que ninguno perciba su presencia allí.

Para que Kratos no la reconociera, se había cortado el pelo a la altura de la nuca y se lo había teñido de rojo con una mezcla de sebo y ceniza de haya. Disimulaba la tez morena que había heredado de su madre blanqueándose constantemente con albayalde.

En cuanto a los pechos, los llevaba comprimidos por una banda bien prieta que le daba tres vueltas al cuerpo. No le venía mal para cabalgar, pues reducía los dolorosos rebotes. [...] Sin embargo, no quería revelar a nadie más que era una mujer. Tan sólo conocían su verdadera identidad Ahri, Gavilán y otros dos soldados de la compañía Terón, que la flanqueaban durante las cabalgatas y se las arreglaban para taparla de ojos ajenos cuando tenía que hacer sus necesidades. (CdT, 143-144)

De un modo similar, la ninfa Tríane ejerce una poderosa influencia sobre cuantos lo rodean, incluso sobre el poderoso Kalagorinor Linar, que se ve incapaz de avisar a Derguín de la peligrosa naturaleza de aquella criatura:

Ten cuidado, Derguín, gritó Linar. Pero su voz no llegó a salir del bosque privado de su syfrön. [...] Decidió dejar que los acontecimientos se desarrollaran solos. O tal vez no lo decidió, tal vez el perfume que atraía a Derguín también lo había obnubilado a él. Linar era poderoso, más de lo que sus compañeros sospechaban, pero no omnipotente. Por qué no adormilarse, flotar en su syfrön... (EdF, 136)

Tríane habita en Gurgdar, una gruta que posee su propio tiempo, distinto del que discurre en el exterior. Su naturaleza es casi un misterio, más allá de las referencias que pueden encontrarse en las reflexiones del propio Linar (EdF, 136), si bien ella cuenta una pequeña historia, un mito, sobre su verdadera identidad al joven Derguín cuando lo recoge para sanar sus heridas (EdF, 279). Más adelante, sin embargo, una vez que el amor desaparece entre ambos jóvenes —pues la ninfa asesina a

cuantas mujeres practican sexo con Derguín—, Tríane se convierte en una poderosa oponente movida por la venganza que no duda en aliarse con Ziyam y convencer a Ariel, su hija en común con el Zemalnit, para que le robe la Espada de Fuego, lo que dañará profundamente a Derguín y, de paso, liberar al dios loco Tubilok.

—Derguín Gorión me obligó a prometerle que no haría daño a ninguna hembra que se le acercara. [...] No pretendo hacerte daño, reina de las Atagairas. Es a él a quien quiero perjudicar. Mi deseo es vengarme de Derguín Gorión. [...] ¿Qué es lo que más puede dañar a Derguín Gorión? —preguntó la mujer de las aguas—. No me refiero a matarlo, no es eso lo que ni tú ni yo deseamos.

—En ese caso, deberíamos arrebatarle lo que más quiere. (SdD, 74-75)

Lo cierto es que esta idea de la dominación, de la influencia en los demás, se repite en otros personajes femeninos de la saga, cuya presencia es más discontinua y circunstancial. Es el caso de Neerya, la cortesana de Narak, que se presenta como un «amor platónico» para Derguín, pues no puede tener una relación con ella por temor a las represalias que pueda tomar Tríane. La posición adinerada de Neerya en la ciudad depende en gran medida de sus «contactos» con otros individuos, por lo que depende entonces de su físico y —aunque no se menciona claramente— de sus habilidades amatorias<sup>103</sup>. En un tono similar aparece la Divina Reina Samikir de Malib, un ser no humano —pero tampoco divino, pese al sobrenombre— que despierta el deseo sexual de cuantos la

---

<sup>103</sup> En ocasiones se insinúa el pasado de prostituta de Neerya, aunque de manera velada, como ocurre en el siguiente diálogo entre ella y Derguín: «¿Sabes por qué celebro esta fiesta, Derguín? [...] Hoy se cumple un año desde la última vez que me acosté con un hombre. [...] Tengo suficientes riquezas para invertir, Derguín. Incluso tú y yo somos socios en la naviera de tu amigo Narsel. ¿Lo sabías? Además, hay hombres que aún me hacen regalos con la esperanza de obtener su recompensa» (EdM, 156).

rodean con su sola presencia, como experimenta Kratos al encontrarse ante ella:

El rostro de la reina era de una belleza sobrehumana. No se trataba de un artificio de maquillaje, como Kratos había sospechado desde allí abajo, sino de una extraña magia que estiraba su piel como porcelana. [...] Alrededor de Samikir flotaba un aroma intenso, que penetró por la nariz de Kratos y le bajó directo a las ingles. Alarmado, se dio cuenta de que la sangre fluía en furioso torrente a su entrepierna, y comprendió por qué los dos sirvientes inexpressivos que sostenían las plumas a los lados tenían que ser eunucos. Las pupilas ovaladas de Samikir se dilataron y las aletas de su nariz temblaron un momento, y Kratos supo que ella sabía el efecto que le estaba causando. (*EdM*, 237)

Quien no basa su independencia en la influencia que pueda ejercer en los demás es la diosa Taniar, que aparece en la narración de modo directo una vez los dioses abandonan el plano mítico y entran en el escenario de lo real intratextual. Taniar, que anteriormente había aparecido como la supuesta madre divina de las Atagairas, es la mayor partidaria de Manígulat (*SdD*, 238), y aun así no duda en cambiar de bando en cuanto Tubilok acaba con la vida del rey de dioses y recupera el mando supremo del Bardaliut y sus congéneres, los acrecentados (o dioses). Sin embargo, Taniar termina actuando por su propia cuenta y beneficio tras su encuentro con Togul Barok, a quien permite conservar la lanza de Prentadurt pese a que sus planes iniciales eran precisamente arrebatarla para enfrentarse al dios loco (*CdT*, 185). Más adelante, se convertiría en colaboradora junto a Togul Barok y Derguín Gorión para derrocar del todo a Tubilok, y sería una pieza clave en impedir que la conjunción entre las tres lunas arrasase Tramórea y también en la destrucción de Ulma Tor, todo ello gracias a la liberación de Kalitres (*CdT*, 788). Finalmente, en su último viaje desde los restos del Bardaliut en el espacio

exterior a la entrada de la atmósfera de Tramórea, se recuerda su naturaleza humana por encima de la divina.

Las tres lunas habían llegado a su conjunción y seguían luciendo. El momento de la singularidad que tanto ansiaba Tubilok no se había producido. De momento, el Hijo del Hombre tendría que esperar. Mientras tanto, los simples humanos y una mujer que durante miles de años se había hecho llamar diosa seguirían teniendo un mundo donde vivir.

[...] Durante un rato, Taniar se limitó a flotar en el centro de la esfera, contemplando el planeta.

[...] Era un planeta hermoso.

Y ahora iba a ser su hogar. (CdT, 788-789)

## VII. 4. Otras particularidades de los personajes en Tramórea

### VII. 4. 1. *La doble identidad. Narsel y el Gran Barantán*

Entre las particularidades o características dignas de mención en el análisis de los personajes de Tramórea, destaca el recurso de la doble identidad. Uno de los personajes que recibe este recurso en su descripción es Narsel, navarca aliado de Derguín, quien se muestra ufano y confiado ante el peligro que el pirata Agshar supone en el Mar de Ritión (EdM, 42). Sin embargo, más adelante se demostraría que esa ausencia de temor obedece a que el pirata Agshar, en realidad, es el propio Narsel. En la siguiente cita he incluido parte de la descripción mítica que pertenece a una sola de las identidades.

Pensó que le estaba subiendo la fiebre, y que se encontraba a bordo del *Vesania*, la pesadilla de todos los navegantes Ritiones, y en presencia del pirata Agshar, de quien las consejas de puerto decían que llevaba la máscara para ocultar terribles quemaduras.

[...] Agshar se levantó para cerrar la claraboya que aireaba el camarote. Después se desató la máscara y la dejó sobre la mesa. Al ver de nuevo el rostro de Narsel, Derguín pensó que sin la perilla el navarca parecía más grueso, pero también más joven. (EdM, 314)

La segunda vez que se usa este recurso es en un personaje de mayor peso en la narración. Me refiero a Kalitres el Kalagorinor y, al mismo tiempo, a su alter ego, el Gran Barantán, mago itinerante dedicado a la sanación de cualquier tipo de dolencia, o, como a él le gusta presentarse en multitud de ocasiones, «mago, médico, algebrista, escritor, poeta y excelso amante» (EdM, 380 y cada vez que el personaje se presenta). En esta ocasión sí se atisba mayor desarrollo por separado de cada una de las identidades, pues mientras no se descubre su verdadero nombre, el Gran Barantán aparece como un hombrecillo cuya mayor virtud son sus trucos de manos y la protección de Darkos, el hijo perdido de Kratos May. Por otra parte, su alter ego, Kalitres, a quien se menciona ya por primera vez en el primer volumen<sup>104</sup>, se muestra capaz de hazañas mayores, como la destrucción de una de las criaturas de Tubilok, el monstruo Molgru, lo que conlleva además el primer paso para el descubrimiento de su verdadera identidad.

—¡Te voy a despedazar, hombrecillo! —bramó [Molgru].  
[...] —¡Cuida a quién llamas hombrecillo! —gritó—. ¡Sirvo a la Hermosa Luz y espero a los dioses! ¡Contigo no tengo ni para empezar!

El monstruo dio un paso más y, sin dejar de girar las aspas, levantó su brazo-martillo para aplastar a Barantán. Éste sólo dijo «*Kéraune!*», y de pronto un rayo bajó de la nube negra y cayó sobre la corona de pinchos de Molgru. (EdM, 665)

<sup>104</sup> «Kalitres era un mago de Zenorta, la ciudad más antigua del mundo. No habían recibido noticias de él desde hacía más de tres siglos, cuando dejó de asistir a las raras reuniones de Trápedsa» (EdF, 43).

---

*VII. 4. 2. Los falsos adyuvantes Urusamsha y Mikhon Tiq*

Otra de las particularidades que, a mi juicio, deben reseñarse en este análisis es la existencia de dos personajes que, por su ambigüedad, encajan —bien durante toda la narración o bien en algún momento puntual de la misma— con la definición actancial de *falso adyuvante*, en el sentido de que ofrecen una ayuda interesada cuyos objetivos (y motivos) subyacen no en un beneficio del sujeto al que prestan su colaboración, sino en beneficio de ellos mismos o de otros entes diferentes al sujeto. Es el caso de Urusamsha y, en un modo más abstracto, de Mikhon Tiq.

Urusamsha es una especie de consejero que, en primera instancia, sirve a la Divina Reina Samikir. Pertenece a los Bazu, una sociedad encargada de gestionar las principales vías y caminos, como la Ruta de la Seda, y las casas de postas que en ellas hay. Su primera aparición es en Ilfatar, donde trata de convencer a los gobernantes de la ciudad para que no se resistan al Martal, la horda Aifolu que se aproxima a la urbe. Se caracteriza por sus dotes de persuasión y convencimiento, y no solo gracias a su labia y buenas palabras, sino a las sospechosas habilidades sobrenaturales (SdD, 158–159) de las que se sirve en más de una ocasión.

Aunque su lealtad parece estar con Samikir (se presenta como uno de sus adyuvantes), algunas de sus acciones inducen a pensar que en realidad la está traicionando<sup>105</sup>. Del mismo modo, ofrece su ayuda a

---

<sup>105</sup> Así se deduce de uno de sus diálogos con Kratos May:

—¿Qué te ha pagado Samikir?

—En este caso mi recompensa es más difícil de valorar. Se trata de concesiones, porcentajes.



Kratos (la protección de Aidé) a cambio de algo irrisorio (entregar un estandarte), si bien él mismo verbaliza su neutralidad y supervivencia a cuantos enemigos hay a su alrededor.

—[...] Lo que ellos ignoran es que llega el Martal. Aunque hubieran recibido el soborno de Samikir, los designios del Enviado son inexorables. Malib y la Horda están en su camino. No creo que tarden más de cuatro o cinco días en llegar. Cuando abandonen este lugar, aquí no quedará más que humo, escombros y cadáveres. [...] Pero las minas de oro seguirán funcionando. Nosotros, los Bazu, sobrevivimos a todas las tormentas. (EdM, 482-483)

Más adelante, tras la derrota del Martal a manos de la Horda Roja capitaneada por Kratos con el apoyo de Derguín y las Atagairas, Urusamsha cae prisionero de Kratos, quien después lo encierra en un calabozo en la nueva ciudad de Nikastu. A su llegada a Agarta, la Horda Roja trataría de emplear al diplomático líder de los Bazu para negociar con las hostiles Atagairas de aquel inhóspito reino, pero las dotes persuasivas de Urusamsha se muestran inútiles y, al final, termina decapitado.

Por otra parte, el caso de Mikhon Tiq es más complejo. La evolución del personaje es paralela a la de Derguín Gorión: ambos son jóvenes que precisan del adiestramiento necesario para convertirse en algo más. Derguín encuentra a su maestro en Kratos, mientras que Mikhon recibe cierta educación (escasa) por parte de Linar. Es este último el encargado de despertar a su syfrõn mediante la muerte (EdF, 266), lo que convierte a Mikhon Tiq en un nuevo Kalagorinor. Desde ese momento

---

[...] —Veo que la Divina derrocha el oro a manos llenas —dijo Kratos—. A ti te hace dueño de sus minas y a los Aifolu les paga un millón de imbrales para que respeten su ciudad.

—Ah, veo que te has enterado de eso. [...] Es una pena que ese millón haya tenido que viajar por los caminos. Y ya sabes que los caminos son el dominio del clan Bazu... (EdM, 481).

sirve como adyuvante para Kratos, Linar o el propio Derguín. Tanto Linar como Mikhon Tiq salvan a Kratos, Krust, Tylse, Derguín y El Mazo tras abandonar la fortaleza de Grios, y más adelante los acompañarían a través de la selva del río Haner. Ante la aparición de Ulma Tor, Mikhon Tiq se enfrenta a él, pero cae derrotado cuando el nigromante absorbe su alma (su syfrõn). A partir de entonces, Derguín focalizaría todos sus esfuerzos en rescatar a su amigo, que quedó encerrado en un espaciotiempo distinto: «Nadie me tocó, Derguín. [...] Nadie podía tocarme en mi castillo. Pero el tiempo pasaba tan lento como no puedes ni imaginártelo. Según mis cuentas, he estado sesenta y tres años encerrado en mi propia syfrõn» (EdM, 693).

A partir de ese momento, del retorno de Mikhon Tiq, su comportamiento se vuelve más misterioso, y vuelve a desaparecer cuando acompañaba a Derguín en las ruinas de Narak y ambos se toparon con el recién despierto Tubilok. No sería hasta mucho más tarde cuando aparecería... acompañando al propio Tubilok en el Bardaliut, como su aliado, para destruir a Manígulat, rey de dioses (SdD, 415-416). Tras una serie de giros de la trama, queda claro que Tubilok pretende la destrucción de Tramórea (y de todos sus habitantes) en su enfrentamiento con las Moiras, y que lo hará con o sin la aprobación de sus congéneres, el resto de dioses. Mikhon Tiq sigue a su lado, e incluso entabla una relación amorosa con el dios loco (CdT, 408). En el texto se la define como «la primera de sus traiciones» (*ibíd.*), pues vendrían más: la segunda por enfrentarse a otra syfrõn, en este caso, Kalitres (CdT, 424), la tercera por delatar la posición de Linar y su propósito (CdT, 428), y la cuarta por desvelar a Tubilok el sistema tecnológico que le impedía detectar la Espada de Fuego y a su portador (CdT, 645).

Pese a todas estas acciones, en el momento en que Kratos, Linar, Togul Barok y Derguín llegan hasta la puerta del Prates para frustrar los planes del dios loco, Mikhon Tiq traiciona a Tubilok, y transporta a Togul Barok hasta el plano de la materia oscura, donde Derguín y él derrotan al dios y le dan muerte. Más tarde, en un diálogo explicativo, Mikhon comunica que había fingido aliarse con Tubilok, aunque se muestra algo evasivo, e incluso reconoce que «no tengo por qué daros explicaciones de mis actos. Pero me parece justo hacerlo después de lo que os habéis esforzado» (CdT, 798). Más adelante, cuando Mikhon Tiq está a punto de marcharse, Derguín le pregunta:

—¿En ningún momento te tentó unirse de verdad al proyecto de Tubilok?

Mikhon Tiq se limitó a sonreír y, sin decir nada más, levantó la cabeza hacia el portal. Su vuelo hacia las alturas se hizo más rápido. [...] Derguín se quedó mirando debajo del portal, sin volver todavía con sus compañeros. Había captado algo en la mirada de Mikhon Tiq. Era un brillo que le recordaba a los ojos de Tubilok.

[...] En cuanto al brillo de los ojos de Mikha era fácil de reconocer. Ambición, una emoción también muy humana. «La lanza de Prentadurt es un arma muy poderosa», acababa de decir. ¿Se atrevería a usarla contra las Moiras? (CdT, 803-804)

Queda así la duda. Por un lado, Mikhon Tiq parece haberse aliado con Tubilok solo para frenar la destrucción de Tramórea y del resto de syfrõnes, así como para poder regresar con las Moiras y que sean ellas quienes juzguen si Tramórea debe continuar existiendo o no. Por otro lado, sin embargo, Mikhon Tiq podría haberse aliado con Tubilok con la intención de arrebatarse la poderosa lanza de Prentadurt, aprovechar la ocasión y la ayuda circunstancial de Linar y los demás para acabar con Tubilok, y ser él mismo quien cruce el Prates para enfrentarse a las Moiras con la lanza y convertirse en el señor de toda realidad. La narra-

ción termina en este punto, por lo que la ambigüedad queda presente sin ninguna aclaración más.

#### *VII. 4. 3. Conversión de personajes míticos a personajes literales*

Otro proceso que llama la atención —por la variación que supone no solo en la naturaleza de los personajes, sino en la concepción de los mismos— es el de la conversión de personajes que aparecían solo en el mito y que después empiezan a «actuar» como el resto de personajes de la novela, en el mismo tiempo y en el mismo espacio. Lo reseñable es que la conversión no es literal, es decir, estos personajes —que en principio eran dioses— ven perdidas, mutadas o incluso parodiadas alguna de sus características principales.

Uno de ellos es Manígulat, rey de dioses, cuya primera descripción mítica aparece en contraposición con el mago Linar. «El tabernero no supo qué contestarle, pues en efecto se dice que a veces Manígulat, rey de los dioses, viaja entre los hombres con un bastón y un sombrero de ala ancha y comprueba si se cumplen los preceptos de la justicia y la hospitalidad» (EdF, 62). A esta descripción se suma otra algo más literal, una breve reseña en el *dramatis personae*; cada novela incluye uno distinto, y la información que aparecen en ellos es diferente, en función de los personajes que participan en ese momento de la narración. Así, en el primer volumen de la saga se nos dice que Manígulat es el «dios del cielo y de la tempestad, soberano de los Yúgaroi. Hermano y esposo de Himíe» (EdF, 452), descripción que en *El sueño de los dioses*, último volumen donde el personaje sigue con vida (ya literalizado), queda recor-

tada a la siguiente mención: «Rey de los dioses y señor del Bardaliut» (SdD, 484). Distinta es, sin embargo, la descripción que de Manígulat se hace una vez toma forma corpórea (y presente) en la narración, es decir, cuando en vez de procederse con una descripción mítica ha de proporcionarse una descripción literal:

Sus huesos están hechos de una fibra de carbono más dura que el diamante y más resistente que el acero. Sus uñas pueden convertirse en garras de un palmo, capaces de rayar la piedra más dura o atravesar un blindaje de bronce. La pupila exterior de cada uno de sus ojos puede proyectar un rayo de luz roja que abrasa la carne y corta el metal como mantequilla. En lugar de nervios que transmiten las órdenes a los músculos mediante lentas sinapsis químicas, posee fibras superconductoras por las que los impulsos y la información viajan a la velocidad de la luz. Dentro de su pecho, en lugar de corazón y pulmones, alberga una batería de microfusión que suministra energía a su cuerpo y, entre otros refinamientos, un anillo de materia híbrida que, con los estímulos adecuados, puede convertirse parcialmente en materia exótica y crear campos de repulsión que le permiten volar. (SdD, 234)

Salta a la vista la diferencia entre un tipo de descripción y la otra. Al principio, aquella mención mítica lo situaba casi como un viajero extraviado, un ser que podría pasar por un hombre con facilidad, y en ella queda el misterio, la interrogación por saber quién es en realidad, así como el sentido del deber, pues «comprueba si se cumplen los preceptos de la justicia y la hospitalidad». En cambio, una vez debe suministrarse una descripción literal, dejando lo mítico a un lado, se descubre a un ser que es más máquina que de carne y hueso; el misterio desaparece, pues se explica hasta el funcionamiento interno de su cuerpo.

En ocasiones, la conversión del personaje supone un cambio de paradigma en el modo de comprender la realidad intratextual. La primera vez que se menciona a la diosa Pothine es en el primer volumen

de la saga para describir a la bella Tríane: «Era una muchacha que no debía llegar a los veinte años, e incluso en la oscuridad su belleza cortaba el aliento. Lo natural habría sido verla posando para un escultor en Narak, o representando a Pothine, la diosa del deseo, en las fiestas de la recolección» (*EdF*, 118). Aún más, más adelante se dice de su cuerpo que es «menudo»: «Las ropas que Mikhon le había prestado caían holgadas sin revelar sus formas, pero Derguín la contemplaba embelesado y recordaba el cuerpo menudo que había recogido en sus brazos horas antes» (*EdF*, 133).

¿Seguirá entonces la diosa Pothine, una vez aparecida en el mismo espacio y tiempo, dichas líneas en su descripción literal? En este caso, dicha información se presenta en comparación con la diosa Himíe.

Himíe goza de unas proporciones perfectas y un rostro que ella misma ha diseñado para que sea bellísimo y, sin embargo, posea al mismo tiempo una personalidad acusada. Casi todas las diosas imitan su ejemplo. Excepto, paradójicamente, Pothine, a la que los mortales consideran la divinidad de la belleza y el deseo sexual. Pothine ha elegido otro tipo de perfección, la de la esfera: está tan gorda que puede esconder brazos y piernas entre las grasas de su cuerpo y rodar sobre sí misma, una forma de desplazarse que, al parecer, la divierte sobremanera. (*SdD*, 236)

Como mencionaba en el anterior capítulo, todas estas variaciones o precisiones respecto del mito no son más que la traducción necesaria de un modo de narrar a otro, en el que el autor juega con la posibilidad de que el mito diga o no la verdad respecto de la realidad intratextual.

## El espacio narrativo de Tramórea

• ANÁLISIS GLOBAL DEL ESPACIO. MAPAS COGNITIVOS. ANÁLISIS  
ESTRATIFICADO DEL ESPACIO •

Como adelantaba en el capítulo IV, el análisis del espacio narrativo se llevará a cabo mediante dos procedimientos distintos: el primero, uno más global, cuantitativo y cualitativo, que permita ofrecer una imagen completa del espacio en *La saga de Tramórea*; y otro más pormenorizado, estratificado, como modo de acercar la lupa para calibrar las características del espacio narrativo en una unidad más pequeña.

### VIII. 1. Tramórea. Análisis global

#### *VIII. 1. 1. Análisis cuantitativo del espacio narrativo*

En el apéndice IV de esta tesis, *Desmenuzando Tramórea*, se indica una lista de todos y cada uno de los espacios narrativos que aparecen en la saga, diferenciados solo por el volumen y la página del mismo en el que aparecen. Los criterios que se han seguido para su delimitación han sido sencillos: que uno de los personajes «se mueva» a, desde o hacia ellos, que exista un camino que los haga accesibles, que aparezcan de modo directo en la novela (ya sea de modo figurado o literal), y que posean una mínima definición, siendo el nombre definición esencial y

básica de cualquier espacio. Se han excluido, por tanto, aquellos lugares que aparecen solo mencionados, esto es, aquellos en los que no «se mueve» ningún personaje.

También se ha evitado la repetición de espacios, aunque el personaje se mueva en más de una ocasión al mismo lugar, puesto que se entiende que, en la búsqueda de los espacios únicos, la repetición de los mismos podría distorsionar la imagen final. Sí se indican aquellos que cambian con el transcurso de la narración, por ejemplo, aquellas ciudades que son destruidas y que, ya convertidas en ruinas, vuelven a ser escenario de nuevos acontecimientos, o aquellos otros cuya evolución modifica de forma sustancial la descripción inicial, lo que —a mi juicio— los convierte en nuevos espacios a tener en cuenta.

En un primer acercamiento a dicha lista, podrían diferenciarse dos tipos de espacios: los que existen en la realidad intratextual como parte física de la misma y los que existen en una dimensión paralela de dicha realidad intratextual, creados por algunos personajes, accesibles a ellos solo por un tipo de personaje o, más escabroso aún, espacios que son personajes (o personajes que son espacios), como es el caso de las llamadas «syfrõnes», de lo que hablaré en el análisis específico. A esta clasificación podrían añadirse otras, como la de espacios exteriores o interiores. Para dicha clasificación se han entendido como «interiores» aquellos espacios que sean urbes, partes de urbes, edificios, ciudades en ruinas, barcos o túneles de creación no natural; en esta clasificación, los espacios existentes pero creados por (o consistentes en) personajes se entienden como exteriores. En el apéndice IV, los espacios sombreados en gris son los considerados aquí como espacios interiores.



|                     |              |     |
|---------------------|--------------|-----|
| Espacios exteriores | 112 (42,58%) | 263 |
| Espacios interiores | 151 (57,41%) |     |

Tabla 21. Cuantificación de espacios exteriores, interiores y totales

Especificadas las características iniciales de los espacios cuantificados, conviene avanzar en el análisis y estudiar las diferentes conexiones que convierten esas piezas independientes en un tejido sólido y congruente.

### VIII. 1. 2. *Análisis cualitativo del espacio narrativo. Mapas cognitivos*

En esa búsqueda del espacio global de Tramórea conviene interrelacionar cada uno de los elementos espaciales. Para ello se sigue una única premisa: la subyugación de los personajes, de su movimiento, para conectar entre sí los espacios y ofrecer una visión general. Además, y por cuestiones técnicas, se ha dividido ese espacio global en cuatro mapas, cada uno correspondiente a un volumen de la saga.

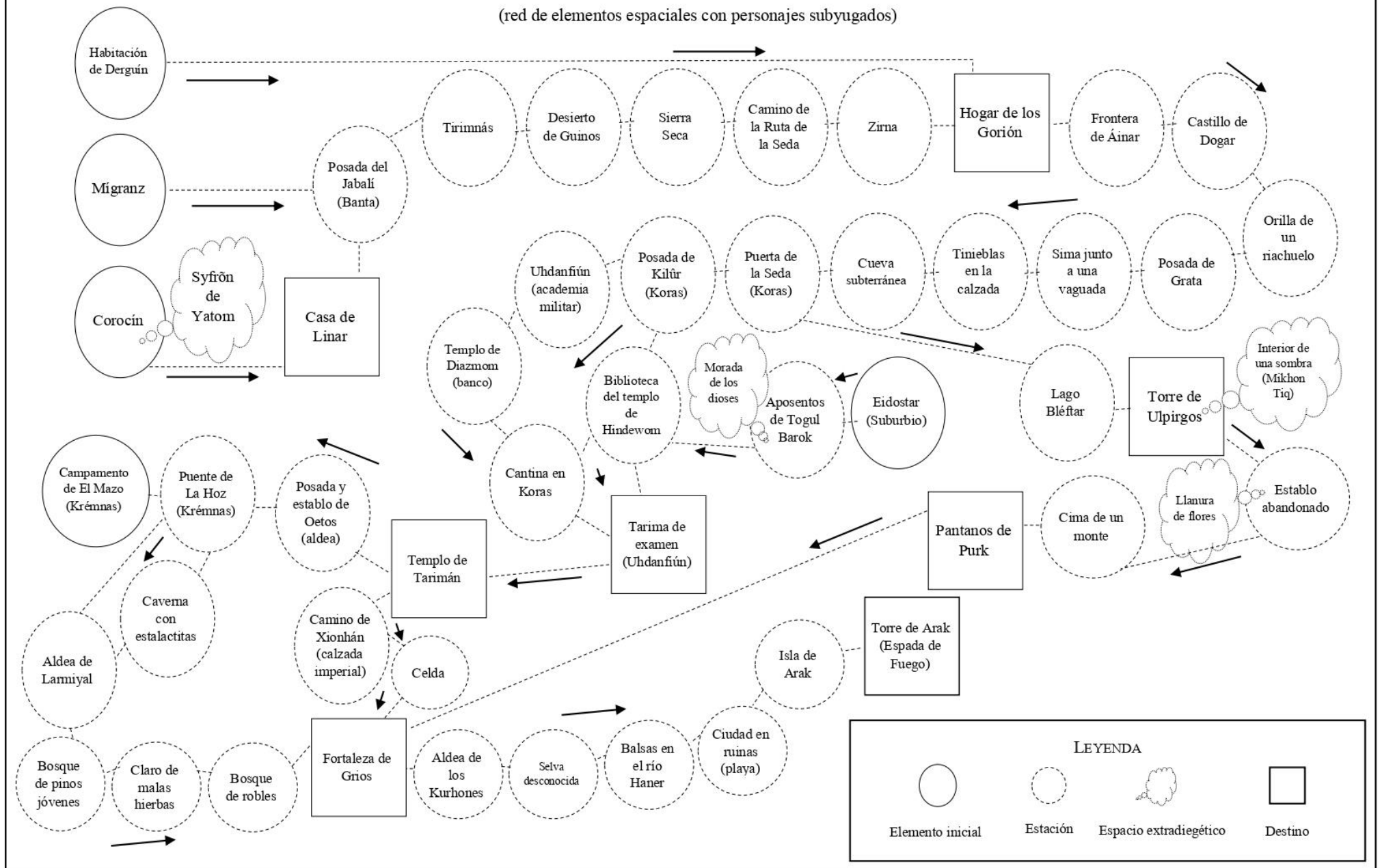
Estos mapas funcionan según una corriente de flujo: se parte de un elemento inicial —aquel espacio donde un personaje *inicia* sus pasos— y, por lo general, la corriente termina en un destino —aquel espacio donde un personaje *finaliza* su camino—, si bien puede haber excepciones, como comentaré enseguida. En ocasiones, de cada espacio puede surgir —o concluir— más de una línea; en ese caso, se entiende que se trata de más de un personaje, que con su movimiento relaciona ese mismo espacio con otro. La visión global confeccionada supone entonces un «mundo interpretado» con las premisas ya indicadas.

---

El primer mapa, correspondiente al primer volumen, *La espada de fuego*, comienza con tres elementos iniciales, allí donde comienza la acción cada uno de los personajes: de arriba abajo, Derguín Gorión, Kratos May y Mikhon Tiq. Los movimientos de cada uno ellos supondrán que los dos últimos —junto a Linar— se reúnan en la Posada del Jabalí, en Banta, para continuar con el viaje en dirección al hogar de los Gorión, donde se reunirán con Derguín para proseguir la acción en grupo. Antes de eso, en Corocín, se introduce un espacio distinto, la syfròn de Yatom, que ahora reside en Mikhon Tiq, lo que en el mapa aparece como un espacio extradiegético. Sin embargo, lo que lo diferencia de otros espacios de este tipo —los sueños— es precisamente que el personaje no accede de un modo metafísico a ellos, sino que el personaje mismo es el espacio. Más adelante, en el análisis estratificado, me detendré en este tipo de espacios.

Como decía, tras reunirse en el hogar de los Gorión, los personajes se ponen en marcha con el objetivo de que Derguín realice su examen de Tahedorán y pueda optar a la Espada de Fuego, por lo que el destino próximo es la academia de Uhdanfiún. Antes de ese momento, aparecen una serie de estaciones, que poseen dos funciones: por un lado, introducir al personaje de Tríane, cuya influencia sería decisiva en el resto de la saga; y, por otro, presentar al resto de aspirantes a la Espada de Fuego.

LA ESPADA DE FUEGO  
(red de elementos espaciales con personajes subyugados)

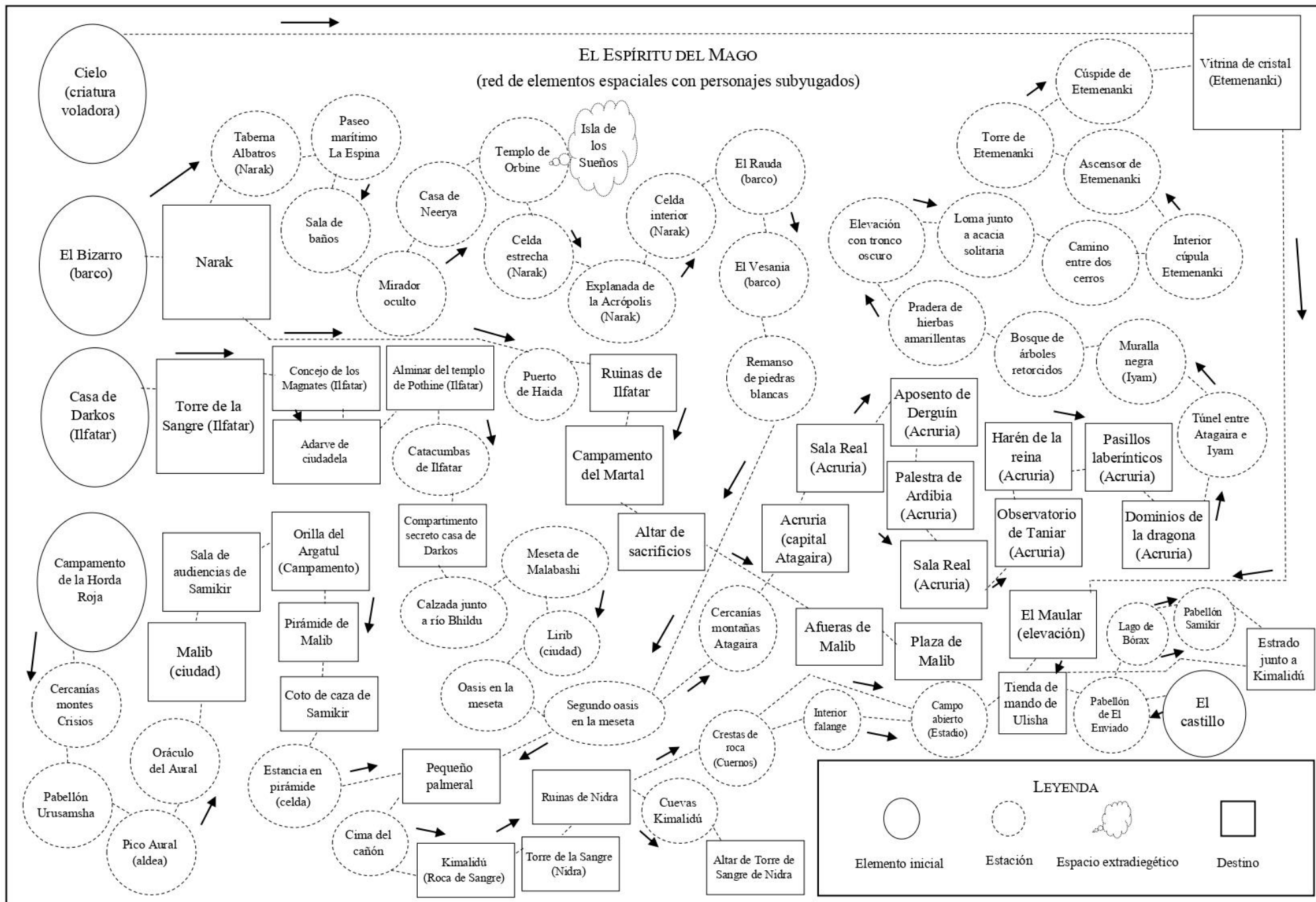


Mediante otro elemento inicial (el Eidostar) se añade a Togul Barok en la ecuación, y el príncipe llega a coincidir con Derguín en uno de los espacios, que sirve de recipiente para dicho encuentro y, además, la profecía que marcaría el enlace entre los dos personajes, que marcaría la evolución de la saga y que supondría un avance de lo que habría de ocurrir cientos de páginas después, en el cuarto volumen. Por otro lado, Mikhon Tiq y Linar toman su propio camino hacia el encuentro con el resto de Kalagorinôr, lo que significa una profundización en los secretos de dicha orden y sus miembros, así como la introducción de otro personaje crucial, Ulma Tor. Esta rama de espacios, marcada en su configuración por los movimientos de dos personajes capaces de realizar magia, supone la inclusión de espacios extradiegéticos, como el «interior de una sombra», donde se encierra a Mikhon Tiq para que no asista a parte de la reunión entre los Kalagorinôr, o la «llanura de flores», una representación física de la muerte de Mikhon Tiq (que supone el despertar de su syfrôn). Esta rama termina en los Pantanos de Purk, donde Linar y Mikhon Tiq se imponen al resto de Kalagorinôr.

Por otra parte, Kratos, Derguín y el resto de aspirantes se dirigen al templo de Tarimán en Koras, donde se les comunica el paradero de la Espada de Fuego: la isla de Arak, lo que sitúa este lugar como próximo destino. Por el camino, sin embargo, Kratos y Derguín se separan, lo que supone una nueva bifurcación: por un lado, Kratos acaba prisionero en la fortaleza de Grios (que sirve como «enclave donde Kratos está encerrado a la espera de que Derguín demuestre su lealtad»), mientras que Derguín acaba en las Krémnas, donde se une a El Mazo, a quien se introduce mediante otro elemento inicial que sirve como trasfondo y contextualización del personaje. Antes de la unión, Derguín cae herido,

y Triane lo rescata para sanarle en una cueva donde el tiempo discurre a una velocidad distinta del exterior. Más adelante, una vez unido a El Mazo, Derguín se dispone a rescatar a su mentor. Tras ese rescate se reúnen con Mikhon Tiq y Linar, que acaban de llegar a lomos de un animal volador, un terón. Una vez reunidos todos los personajes —salvo Togul Barok, que sigue un camino paralelo desde la misma fortaleza de Grios—, recorren una serie de nuevas estaciones, que suponen los verdaderos obstáculos para alcanzar el destino final; entre ellos, la selva envenenada que contiene el río Haner. Por último, solo Derguín y Togul Barok llegan a la Torre de Arak, que sirve como recipiente de la Espada de Fuego y enclave para el último enfrentamiento antes de que Derguín se alce como Zemalnit. La imagen global que ofrece el espacio global de este volumen es el de una línea más o menos continua, con alguna que otra bifurcación que finalmente desemboca en el río central, una cadena de espacios que fluyen hasta una última localización.

Bien distinta es la situación en el segundo volumen de la saga. A simple vista se percibe que cualquier intento por hallar una línea recta es del todo fútil; más bien al contrario. Como en el caso anterior, existen cuatro elementos iniciales que sirven como primer eslabón de una cadena compleja, que se encuentra en algunas secciones y se separa en otras. Este volumen es de mayor envergadura, por lo que parecía previsible que el número de espacios fuera mayor. Pero no se trata solo de número, sino también de conexiones. La misma percepción del espacio es distinta: a partir de este volumen, los capítulos se organizan según el espacio que participa en ellos (que, por lo general, corresponde con la perspectiva de un personaje concreto).



El primer elemento inicial es el aire, el cielo, en tanto que Ulma Tor lo recorre metamorfoseado en una criatura voladora. Sin embargo, cae prisionero en una vitrina de cristal de Etemenanki, y desde allí buscará la manera de manipular la mente de Derguín para hacerle pensar que se trata del alma de Mikhon Tiq pidiendo socorro. Así, el nuevo Zemalnit se pondrá en marcha desde Narak, la ciudad estado que había elegido como hogar y base de operaciones para entrenar su ejército. Sin embargo, una serie de conspiraciones condicionarán que no pueda ponerse en marcha, que pierda la Espada de Fuego, que caiga prisionero tras acceder a la Isla de los Sueños —donde es engañado por Ulma Tor—, y que posteriormente sea liberado por Narsel/Agshar y El Mazo. En esta parte de la cadena algunos espacios poseen función de contexto (sobre todo los primeros), en los que se presenta parte de la cultura Ritiona, así como de recipiente para la conspiración que más tarde habría de involucrar al propio Derguín.

De manera paralela, el muchacho Darkos se encuentra en la ciudad de Ilfatar, adonde se aproxima el Martal, la horda Aifolu que se vanagloria de destruir ciudades en nombre de su dios. Darkos no se mueve de allí, no tiene objetivo aparente, hasta que el Martal ataca la ciudad y la arrasa. El propio Darkos cae prisionero en las catacumbas, de las que escapa junto a un amigo y su novia; el primero muere, mientras que Darkos y la muchacha van a casa del primero. Allí se refugia uno de los veteranos de la guarnición que ha sobrevivido al ataque, y gracias a él Darkos descubre que es hijo de Kratos May. Darkos, la muchacha y el veterano escapan de lo que queda de Ilfatar, mas vuelven a ser atacados por el camino. La muchacha es secuestrada, y el veterano, abatido; Darkos se queda solo hasta que aparece el Gran Barantán, quien se ofrece a

---

tomarlo como pupilo hasta que encuentre a su padre. En este ramal de la cadena, los primeros espacios sirven como inicio y, al mismo tiempo, destino del personaje, en tanto que aún no tiene motivación para abandonarlos. No es hasta que Ilfatar cae y el chico descubre la identidad de su progenitor cuando Darkos se pone en camino y los espacios se convierten en estaciones.

Kratos May se encuentra en el campamento de la Horda Roja, que se desplaza hacia Malib para prestar servicio a la Divina Reina Samikir. En su avance, se toman con la aldea y oráculo del Aural, donde se hace patente la tensión entre las fuerzas de la propia Horda, donde el capitán Ihbias —cuyos hombres han saqueado aquel lugar— parece haber recogido el testigo de su primo Aperión, por lo que Kratos (que ahora está herido) vuelve a tener otro oponente claro. Más adelante alcanzan Malib, que era su destino, y que sirve como hogar para la misteriosa reina Samikir. Allí, la única intención de Kratos es la de sobrevivir, por lo que no vuelve a tener un nuevo destino hasta más adelante, luego de caer prisionero de Samikir, cuando los hombres de esta lo trasladan rumbo a Áinar. Sin embargo, los soldados hacen un alto en el camino, donde aparece Darkos con una espada flamígera falsa fabricada por el Gran Barantán. Eso pone en fuga a los soldados, y Darkos consigue reunirse así con su padre en el pequeño palmeral, que sirve como enlace entre la cadena comenzada en Ilfatar y la de Kratos.

Antes de ese momento, Derguín, El Mazo, el Gran Barantán y Darkos se habían encontrado también en un oasis de la meseta de Malabashi (el segundo que aparece en la narración), donde Derguín, haciendo alarde de sus dotes de verdadero Zemalnit, salvó de unos forajidos al



muchacho y al supuesto mago ambulante. Dicho oasis serviría como objeto a imitar después por el propio Darkos, por lo que el pequeño palmeral sería una imagen proyectada de ese oasis anterior. Tras ese momento, Derguín sigue camino a Atagaira, la única parada que había previsto en su viaje a Etemenanki. Sin embargo, queda allí estancado: la princesa Ziyam y su conspiración para asesinar a la reina le impiden abandonar el lugar, pues además necesita el permiso de las Atagairas para cruzar el túnel que conecta la región con Iyam. Sus adyuvantes, El Mazo y Ariel, sufren las reglas concretas de aquel espacio —está vedada la entrada de hombres o mujeres extranjeros—, El Mazo cae muerto y, tras desembarazarse de la traidora Ziyam, Derguín y Ariel reanudan su viaje hacia Etemenanki. Por el camino cruzan distintas estaciones, cuyos nombres definitorios son cada vez más generales (i. e. «elevación con tronco oscuro»), signo de que transitan lugares que en la realidad intratextual son inhóspitos y salvajes. Finalmente, Derguín llega a Etemenanki, donde descubre la artimaña de Ulma Tor, a quien libera por accidente. También acaba con la vida del Rey Gris en defensa propia. Cumplida aquella misión —sin haber alcanzado sus objetivos—, regresa a Atagaira.

Junto a las mujeres guerreras, Derguín acude a las fronteras del reino para hacer frente al Martal, y allí descubre que los Aifolu ya guerrean con la Horda Roja de Kratos, a quien han nombrado general en jefe. No muy lejos de la Roca de Sangre se libra la batalla, mientras en la Torre de Sangre en ruinas el Gran Barantán se enfrenta a una de las criaturas demoníacas. De gran importancia son estas torres, repartidas por Tramórea, pues sirven para despertar a los grandes demonios servidores de Tubilok. Tras la batalla, se encuentran en el campamento con-

quistado de los Aifolu todos los personajes: Derguín, Kratos y el recuperado Mikhon Tiq. El mago acaba de «despertar» de su espacio anterior, «el Castillo», que se había presentado a lo largo de la narración en un par de ocasiones antes de ese momento. Se trata de uno de esos espacios extradiegéticos a los que me refería antes, la syfrōn (personaje) como espacio<sup>106</sup>. Tras ese momento, se celebran unos juegos funerarios junto a la Roca de Sangre, donde se proclama la victoria de los Invictos, las Atagairas y el Zemalnit. De nuevo, todos los eslabones de la cadena tienen un elemento inicial y otro final, siendo este último el mayor representante de una victoria: el estrado frente a los guerreros que acaban de ganar una batalla, pese a los peligros que aún quedan por afrontar.

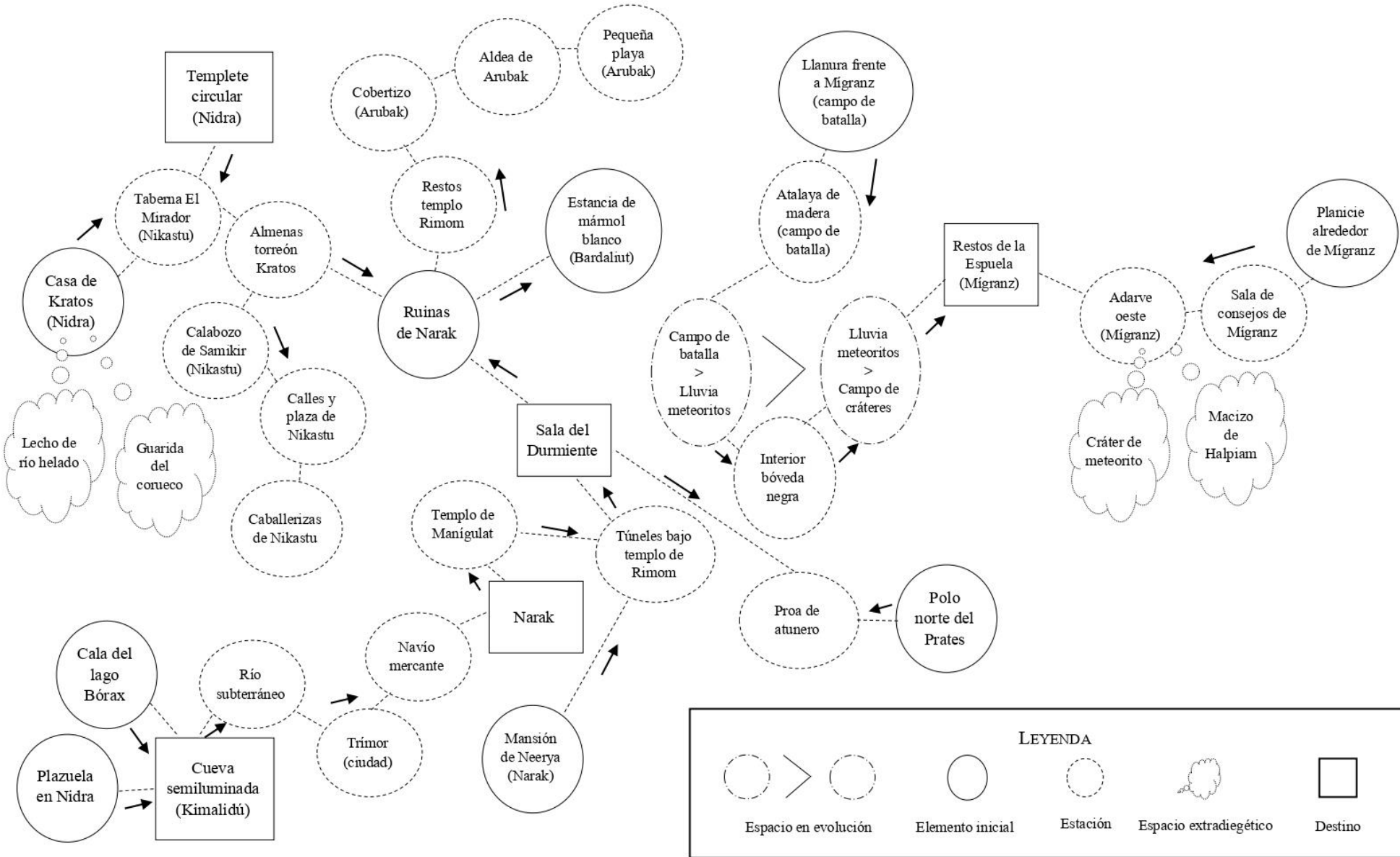
El mapa del tercer volumen, sin embargo, muestra un escenario bien distinto. Lo primero de todo es que la saturación es mucho menor, y los personajes, si bien en algunos casos visitan los mismos espacios, no llegan a encontrarse. Además, se trata de un escenario de transición: los ramales de la cadena no se conectan al hilo principal, y existen dos cadenas en lugar de una, sin que haya ningún eslabón de transición entre ellas.

Tras la batalla del volumen anterior, Derguín y Kratos se encuentran en las ruinas de Nidra. Allí, Derguín vuelve a perder la Espada de Fuego por culpa de las conspiraciones de Ziyam y Tríane, que convencen a Ariel —en el otro elemento inicial, en la cueva semiluminada— para que robe el arma mágica.

---

<sup>106</sup> El Castillo es Mikhon Tiq, en una suerte de relación esencial en la que el uno no existe sin el otro dentro de la narración. Una relación similar es la establecida por Valles entre Onofre y Barcelona, de la novela *La ciudad de los prodigios*, de Eduardo Mendoza, en una «asociación metonímica entre personaje y lugar» (*Papeles*, 193).

# EL SUEÑO DE LOS DIOSES (red de elementos espaciales con personajes subyugados)



---

La ausencia de este objeto provoca en Derguín una profunda ansiedad, así como cambios de humor y arranques violentos. Sin embargo, tras una visión de los verdaderos propósitos de Ziyam y Tríane, parte con Mikhon Tiq rumbo a Narak, pero cuando llegan allí encuentran la ciudad destruida. Las ruinas de Narak se considera elemento inicial porque la narración comienza *in media res* y arranca precisamente desde este punto, tras la perspectiva de Derguín y Mikhon Tiq. De manera paralela, Ariel, Tríane y las Atagairas cruzan un río subterráneo, un atajo espacial que las lleva a la —todavía— ciudad de Narak, donde siguen las indicaciones de Ziyam —que contacta con el dios loco a través de la máscara del Enviado— para encontrar los pasadizos secretos bajo el templo de Rimom y llegar así a la Sala del Durmiente. En este punto, utilizan la espada para romper las protecciones, por lo que el dios Tubilok despierta y convoca a unas criaturas que empiezan a destruir la ciudad.

Se produce ahora una nueva inserción en la cadena, la presencia de un espacio distinto a los demás: el Bardaliut, el hogar de los dioses. Si es distinto ocurre porque «hogar de los dioses» corresponde más a un plano mítico, al menos no transitable —por lo general— por los personajes mortales, y así lo muestra la descripción especial que de este espacio se ofrece a todos los niveles, tanto mítico como literal, pero también narrativo, con un capítulo dedicado casi por entero a su introducción. Más adelante, en el examen estratificado, me detendré en un análisis más detallado del Bardaliut.

Casi al otro lado del mundo, Linar, en virtud de diplomático y embajador de los Trisios, llega a la fortaleza de Mígranz para negociar

una rendición de las compañías de Invictos que aún quedan allí. En el transcurso de su acción recuerda el camino que ha recorrido a través del macizo de Halpiam, que le llevó a las tierras donde cayó un meteorito que provocó la plaga que corrompe campos, cultivos y ganado, lo que ha provocado una migración masiva. Antes del enfrentamiento entre Invictos y Trisios, se presenta en la llanura frente a la fortaleza el ahora emperador de Áinar, Togul Barok, a quien todos excepto Derguín consideraban muerto. Los recién llegados aplastan a los Trisios gracias a que Togul Barok ha infringido las normas y ha enseñado las aceleraciones a sus acólitos.

Derguín y Mikhon Tiq llegan a lo que queda de Narak, donde se topan con el recién despertado Tubilok. Tras el breve enfrentamiento, Derguín cae inconsciente y Mikhon Tiq desaparece. Más adelante, cuando Derguín recobra el conocimiento, se encuentra con El Mazo, que no estaba muerto, y a través de su relato se muestra la destrucción de la ciudad. Tras sus pesquisas por la ciudad en busca de Ariel y las Atagai-ras, Derguín sufre nuevas visiones de la espada, que lo ponen sobre aviso y le muestran el camino a seguir.

Por su parte, antes de que Togul Barok y sus hombres puedan volverse contra la fortaleza de Mígranz, desde el Bardaliut los dioses ordenan una lluvia de meteoritos que cae sobre el campo de batalla y la propia fortaleza, destruyéndolo todo a su paso. Aquí ocurre lo que en el mapa cognitivo marqué como un «espacio en evolución», esto es, el espacio anteriormente mostrado cambia por causas externas y se convierten en otro muy distinto: la fortaleza y los propios campos desaparecen, y queda todo reducido a un sinfín de cráteres y ceniza. Cuando Togul

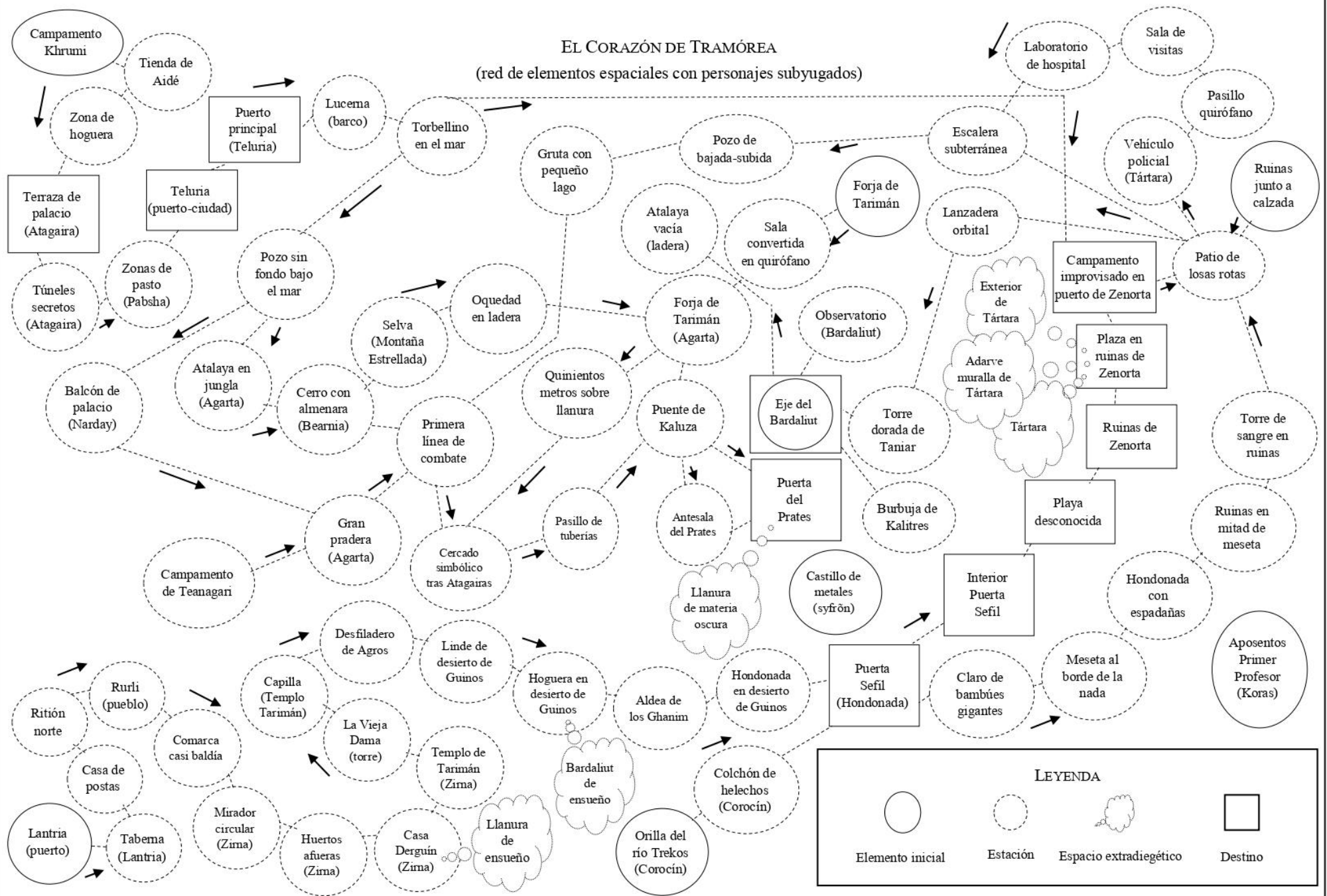
---

Barok y los suyos se acercan a lo que queda de Mígranz, a los restos de la elevación conocida como la Espuela, se encuentran con Linar, quien muestra al emperador los pasos a seguir: debe dirigirse al desierto de Guinos a través del bosque de Corocín. Ir al desierto de Guinos es la misma indicación que recibe Kratos por boca de Kalitres al otro lado del mundo, en la recién fundada Nikastu, tras sufrir el ataque de una de las estatuas vivientes manejada por el dios Anfiún. Un camino similar siguen Ariel, Tríane y las Atagairas; Ziyam y Tríane piensan que el despertar de Tubilok ha sido un fiasco y deben viajar a Tártara, la ciudad prohibida, para lo que habrán de acudir también al desierto de Guinos. Sin embargo, cuando ya han embarcado en un atunero para dirigirse allí, se presenta Ulma Tor, que empieza a ganarse el favor de la reina Ziyam. Ese es el final del tercer volumen: una única visión espacial en la interrupción de todas las cadenas, el desierto de Guinos como objetivo a lograr, como lugar que alcanzar pese a los obstáculos que presenta un enfrentamiento con los dioses a los que hasta ese momento veneraban.

El cuarto y último volumen supone un regreso a la cadena compleja y entrelazada y varias de sus secciones. Aunque comparte con el segundo mapa que varias cadenas independientes confluyen en una principal, la novedad en este caso es que uno de los eslabones finales, considerado como destino, es a la vez un elemento inicial: el Bardaliut. El motivo es que entran en liza también los movimientos de Mikhon Tiq y Tubilok, que se encuentran en el hogar de los dioses.

# EL CORAZÓN DE TRAMÓREA

(red de elementos espaciales con personajes subyugados)



Al mismo tiempo, el inicio del volumen supone la narración de tiempos pasados, del primer enfrentamiento entre Tubilok y Tarimán, por lo que los espacios de esta línea temporal —que arranca en la forja de Tarimán— se entrelazan con los de la línea temporal que seguía la narración hasta ahora.

Derguín y El Mazo prosiguen su viaje hacia el desierto de Guinos, y para ello cruzan los territorios de Ritión, por lo que llegan a Zirna, el pueblo natal del Zemalnit. Allí vuelven a recibir instrucciones del dios herrero Tarimán, que los vuelve a encaminar hacia una hondonada del desierto de Guinos. Es el mismo lugar hacia el que se dirigen Kratos May y mil de sus mejores hombres, que siguen las instrucciones de Ká-lites. Para ello deben cruzar Atagaira, que es su primer destino, y una vez conseguido el salvoconducto —con intervención de Linar incluida— siguen la ruta hacia Teluria, el puerto donde debían encontrarse con el alter ego del Gran Barantán. Una vez reunidos allí, embarcan en la flotilla preparada a tal efecto, mientras que el Gran Barantán se marcha con el objetivo de llegar al Bardaliut. Kratos y Linar embarcan en el Lucerna, y la flotilla se pone en marcha con dirección al mar de Kéraunos.

Por su parte, Derguín y El Mazo llegan a Guinos, donde caen prisioneros de los Ghanim. Una vez logran liberarse, cruzan el desierto y llegan hasta la hondonada, donde encuentran la Puerta Sefil. Es el mismo lugar que Togul Barok y sus acólitos atraviesan para seguir su propio camino, sin que ambos mediohermanos lleguen a cruzarse. Mientras que Derguín y El Mazo se quedan en las ruinas de Zenorta, el emperador de Áinar prosigue camino por aquella región, donde encuentran un precipicio colosal y unas ruinas. Es en estas mismas ruinas donde sí se



encontrará con Derguín, que acaba de llegar allí para interrumpir el enfrentamiento entre Ulma Tor, Ariel y las Atagairas que quedan vivas. Al encuentro entre los dos mediohermanos se suma también la diosa Taniar, que ha acudido tejiendo su propia conspiración contra Tubilok, si bien aún obedece sus órdenes. Por eso regresa al Bardaliut con Ziyam, que previamente había contactado con Tubilok a través de la máscara del Enviado por órdenes de Ulma Tor, que la ha poseído. A partir de este momento la cadena vuelve a ramificarse: Derguín se dirige a la ciudad prohibida de Tártara en busca de ayuda para Neerya, que ha resultado gravemente herida en el enfrentamiento contra el nigromante, y Togul Barok y los demás se dirigen a la escalera subterránea que los llevará a Agarta, donde se reunirán con Derguín.

Por su parte, Kratos y los suyos continúan la travesía hasta que se topan con un torbellino en mitad del mar convocado por Tubilok y el resto de dioses. El magnífico fenómeno engulle la flota, y a partir de ese momento esta cadena también se ramifica: se posibilita la aparición de espacios urbanos en Agarta (Nayday, la capital de las otras Atagairas), se muestran los espacios exteriores del mismo submundo (Bearnia y otras localizaciones), y además Aidé y otros viajeros que iban a bordo del Karchar Gris acaban en las ruinas de Zenorta, donde se encuentran con Derguín antes de que este partiera en busca de Ariel y la Espada de Fuego. La primera ramificación, la de los espacios urbanos, se encuentra enlazada por Baoyim y Kybes, que son tomados prisioneros por las otras Atagairas, las de Agarta, que se disponen a hacer la guerra a la recién llegada Horda Roja y a Kratos. Este, por su parte, se encuentra en mitad de los bosques de Bearnia, donde apareció la flotilla tras el misterioso fenómeno del torbellino marino. Kratos sigue sus propias instruc-

ciones, las que le entregó el dios herrero Tarimán, por lo que se separa de los demás y se dirige a la Montaña Estrellada, donde encuentra la forja de Tarimán. Allí, el dios le entrega otra espada mágica. Justo en ese momento aparecen allí Mikhon Tiq y Tubilok, que elimina a Tarimán. Kratos ya se ha ido, pero lo persigue el dios Anfiún, con quien traba combate no muy lejos de donde combaten las otras Atagairas con los restos de la Horda Roja.

Derguín, Togul Barok y los demás recorren las escaleras subterráneas y el pozo de bajada-subida, por el que bajan (y al mismo tiempo suben) hacia el mundo subterráneo de Agarta. Una vez allí, aparecen en una cueva, no muy lejos de donde se lleva a cabo el combate entre Invictos y las Atagairas del lugar. Derguín, Togul Barok y los Noctívagos intervienen en el combate, lo que inclina la balanza a su favor. Al mismo tiempo, Kratos, armado con su nueva espada y conocedor de la última aceleración, derrota al dios Anfiún, y todos ellos se reúnen, con lo que esa primera línea de combate sirve como enlace con el resto de cadenas espaciales.

Mikhon Tiq ha estado colaborando con Tubilok en el Bardaliut, donde aparece el Gran Barantán en busca de un modo de evitar la conjunción lunar que acabaría con Tramórea. Sin embargo, el otro Kalagorinor lo traiciona y cae prisionero, hasta que la diosa Taniar, que junto al resto de dioses ha descubierto que Tubilok también los quiere exterminar a ellos, lo libera. Diosa y Kalagorinor se ponen en marcha para impedir la conjunción, para lo que deben llegar a una parte concreta del Bardaliut. Una vez allí, la única solución es que el Kalagorinor se inmole, para lo que retiene a Ziyam, que contiene a Ulma Tor, para así acabar

también con él. Queda así finalizada la cadena espacial del Bardaliut, con la destrucción del hogar de los dioses y de gran parte de ellos, pues solo consigue salvarse Taniar.

Por último, la cadena principal del espacio lleva al Prates gracias al movimiento de Derguín, Kratos, Linar y Togul Barok, que se dirigen allí para interceptar y acabar con Tubilok. En una antesala del Prates, luego de cruzar el puente de Kaluza, se produce un primer enfrentamiento con otra de las criaturas mecánicas fieles a Tubilok, y antes de que caiga derrotado aparece el propio dios loco acompañado de Mikhon Tiq. Linar queda incapacitado mientras Kratos y Togul combaten a la criatura, por lo que Derguín se enfrenta a Tubilok. Es este enfrentamiento el que condiciona la aparición de espacio extradiegético donde se materializan los personajes: Tubilok «transporta» o, mejor dicho, «modifica» las condiciones del espacio para trasladar a Derguín al plano de la materia oscura. Poco después, allí aparecerían también Mikhon Tiq y Togul Barok; el primero lleva al segundo para que ayude a Derguín a derrotar al dios loco. Conseguida esa tarea, y abandonado el plano de la materia oscura, Derguín, Togul y Mikhon se reúnen con Linar y Kratos en la puerta del Prates, donde toman las últimas decisiones. Es ahí donde finaliza esa cadena espacial, una vez reunidos todos sus eslabones, a excepción de dos: el primero de ellos, el de los aposentos del Primer Profesor, que aparece solo como muestra de la destrucción que los dioses son capaces de provocar (la lluvia de meteoritos sobre Koras); y el segundo, que aparece al final del volumen, el interior de la syfrõn de Kalitres, a imagen y semejanza de aquella que apareció en el segundo volumen de la saga, y donde el Kalagorinor se encuentra con Ulma Tor.

Conviene ahora avanzar en el análisis, abandonar esa visión cenital que acabo de recomponer, para estudiar los detalles espaciales más interesantes que se han reseñado a lo largo de este apartado: la presencia de esos espacios extradiegéticos o la inclusión de un espacio cuya naturaleza parece haber cambiado (el Bardaliut, el hogar de los dioses).

## VIII. 2. Tramórea. Análisis estratificado


### *VIII. 2. 1. El espacio extradiegético como recreación. La llanura de ensueño o de materia oscura*

Es común que un personaje pueda soñar, que en la narración se indique que el durmiente entra en una esfera distinta, a veces un espacio deformado respecto del original, mas llama la atención el uso del sueño como *transporte* literal de ese personaje al sueño, a un espacio identificable —tangible dentro de la realidad intratextual— que puede recorrer con cierta libertad, cuya aparición se repite a menudo y en cuya visita se alcanza la corporeidad. Es el caso de «la llanura de ensueño», la cual Derguín visita por primera vez en el segundo volumen de la saga, cuando, inducido por una supuesta droga en el templo de Orbine, en Narak, cae en un sueño espeso, «en la vieja pesadilla que lo había atormentado desde que tenía uso de razón» (EdM, 223).

#### VIII. 2. 1. i. Estrato topográfico

Conviene destacar la importancia que en este caso posee la descripción topográfica. Se trata de prefijar la naturaleza de un lugar que no es que no exista, sino que además tiene sus propias reglas físicas y, además, aparece en dos momentos muy diferenciados de la saga: el

primero de ellos, el segundo volumen, cuando aún se mantiene la diferenciación entre lo mítico y lo literal, cuando todavía se habla de dioses y mortales; y el segundo de esos momentos, el final del cuarto volumen, cuando ya ha quedado más que claro que no existen dioses, solo unos mortales con características especiales gracias a la tecnología, los acrecentados.

| ESTRATO TOPOGRÁFICO   |  |  |
|---|--|--|
|  | <p>UNIDAD ESPACIAL</p> <p>Lugar</p> <p>La llanura de ensueño</p> | <p>La <b>descripción topográfica</b> hace referencia a unas condiciones geográficas desdibujadas que, con cada fragmento en que aparece este lugar, se fijan unos elementos comunes: la cordillera negra y, sobre todo, las tres lunas. Contrasta la descripción perceptible (Derguín) con la que muestra Tubilok (el último fragmento citado).</p> <p>Ahora el viento lo arrastraría hasta una llanura estéril, al pie de una cordillera negra y picuda como carbón desmenuzado, y allí el ojo de las tres lunas le atormentaría con su mirada implacable. (EdM, 223)</p> <p>Pero no le iba a resultar tan fácil librarse de la vieja pesadilla. Lo comprendió cuando las tres lunas, que llevaban sin aparecer varias noches, se mostraron en el cielo dibujando un triángulo. [...] Sabía dónde acabaría todo: en aquella llanura desierta, azotado por el viento de la cordillera negra, expuesto al ojo inmenso de las tres pupilas. (CdT, 225)</p> <p>Se encontraban en una llanura. A través de la armadura sintió la gelidez de un viento que no estaba hecho de aire, sino de otra cosa indefinible. Al norte —sin saber por qué, intuía que era el norte— se alzaba una cordillera de picos afilados y oscuros, como una dentadura podrida que alguien hubiera roto a martillazos. Era la misma llanura de sus pesadillas. Derguín alzó la mirada hacia aquel firmamento de tinta, esperando encontrar el ojo ponzoñoso formado por las tres lu-</p> |
|   |  | <p>PLANO LITERAL</p>   |

|  |              |   |
|--|--------------|---|
|  |              | <p>nas. Pero no vio nada. (CdT, 773-774)</p> <p>—Ahora estás en un mundo de materia oscura del tamaño del sol de Agarta, que coincide con él en el espacio porque así lo dispuse yo para mis fines. Es un planeta pequeño: esas montañas se encuentran mucho más cerca de lo que crees. (CdT, 774)</p>  |
|  |              | <p><b>Mapa espacial:</b> Queda esbozado mediante la descripción anterior, sin que haya soporte paratextual del mismo.</p> <p><b>Función intranarrativa:</b> Derguín, atormentado por su pasado, sueña una y otra vez con el error cometido en su adiestramiento. Sin embargo, su visita a la llanura, con el ojo de tres lunas en lo alto, tiene un tinte profético que, de algún modo, lo vincula con lo extraterrenal, lo mítico, lo mágico.</p> <p><b>Función extranarrativa:</b> La llanura de ensueño muestra la conexión entre el protagonista, Derguín, y su verdadero oponente, Tubilok. Se remarca además la importancia de las tres lunas (que están a punto de destruir la realidad intratextual) y el carácter turbado del personaje como héroe que sufre.</p> <p><b>Tipo de espacio:</b> La llanura de ensueño es un espacio de tipo extradiegético (se trata de un sueño, cuya localización física escapa de los límites del lugar original donde se produce). En este caso, los espacios internos que muestra son exteriores: la llanura, la cordillera...</p> |
|  | PLANO MÍTICO | <p><b>Ambientación:</b> En el momento en que Derguín posee estos sueños, no hay rasgo alguno de ambientación: solo es una entidad que aparece en un espacio abierto, desdibujado, carente de múltiples detalles. Sin embargo, los detalles proporcionados por Tubilok en su encuentro con él en aquel lugar proporcionan un ambiente de lo misterioso, lo relacionado con el espacio exterior, el plano de la teoría física.</p> <p>La materia oscura y la normal no interactúan más que por la gravedad. La atracción que sientes bajo tus pies es la del puente de Kaluza, donde seguimos estando y a la vez hemos dejado de estar. (CdT, 774)</p>  |

|  |  |  |
|--|--|--|
|  |  | <p><b>Nivel fantástico:</b> En este lugar se encuentran dos sistemas normativos: el primero, de lo mítico, se presenta a través de una voz de autoridad ficticia e intratextual (a través de la definición «isla», con la que se refiere el narrador al sueño de Derguín por primera vez) que muestra la visión del mundo onírico en Tramórea:</p> <p>Los sueños poseen su propio reino, una isla que flota a la deriva en el Mar de la Vida. A esta isla ningún marino ha podido llegar, pero cuando un barco intenta acercarse a ella, se aleja en el horizonte como una visión borrosa. La isla está sembrada de vastos campos de amapolas y adormideras, y en su centro se levanta una ciudad cerrada por muros de mica y cristal. Dos puertas se abren en estas murallas. Una, la más grande, es de marfil, y por ella brota el gran tropel de los sueños engañosos. Por la otra, más estrecha, de batientes de cuerno tallado, salen los sueños veraces, que son los menos frecuentes y los más preciosos. Fliantro, <i>Sobre la adivinación y el porvenir</i>, II 33. (EdM, 216)</p> <p>El segundo sistema normativo es el de las reglas físicas, propias del estudio teórico en la realidad extratextual, que marcan el «funcionamiento» de este lugar en la narración.</p> <p>—En este estado ciertas formas de energía no sirven para nada —explicó el dios—. Mi lanza sólo es una vara de metal terminada en una punta afilada. Pero con ella me basta para matarte. (CdT, 775)</p> |
|--|--|--|

Tabla 22: Estrato topográfico del espacio extradiégetico «la llanura de ensueño».

En la tabla 24 se muestran los niveles en los que sucede la descripción de este lugar. Destaca, a mi juicio, la evolución física del lugar, que cronológicamente aparece en el relato como un fragmento ambiguo, de cuya veracidad debe dudarse (como ocurre con todos los sueños), para desembocar finalmente en un plano de realidad distinto, cuyas reglas no solo las marca el oponente máximo, sino que también influye la naturaleza de la materia oscura, un sistema normativo que hasta entonces no había tenido demasiada relevancia en el relato. La consecuencia de todo ello es una descripción cambiante, basada en la repetición de elementos

comunes (la llanura, la cordillera negra, las tres lunas) y en la convivencia entre lo mítico y lo literal, aunque este último plano es el que al final parece imponerse: da igual lo que diga el tal Filantro, esa voz de autoridad ficticia e intratextual, pues finalmente lo que parece importar es «lo real», esto es, lo que afronta Derguín en su enfrentamiento con el dios loco Tubilok.

### VIII. 2. 1. ii. Estrato cronotópico

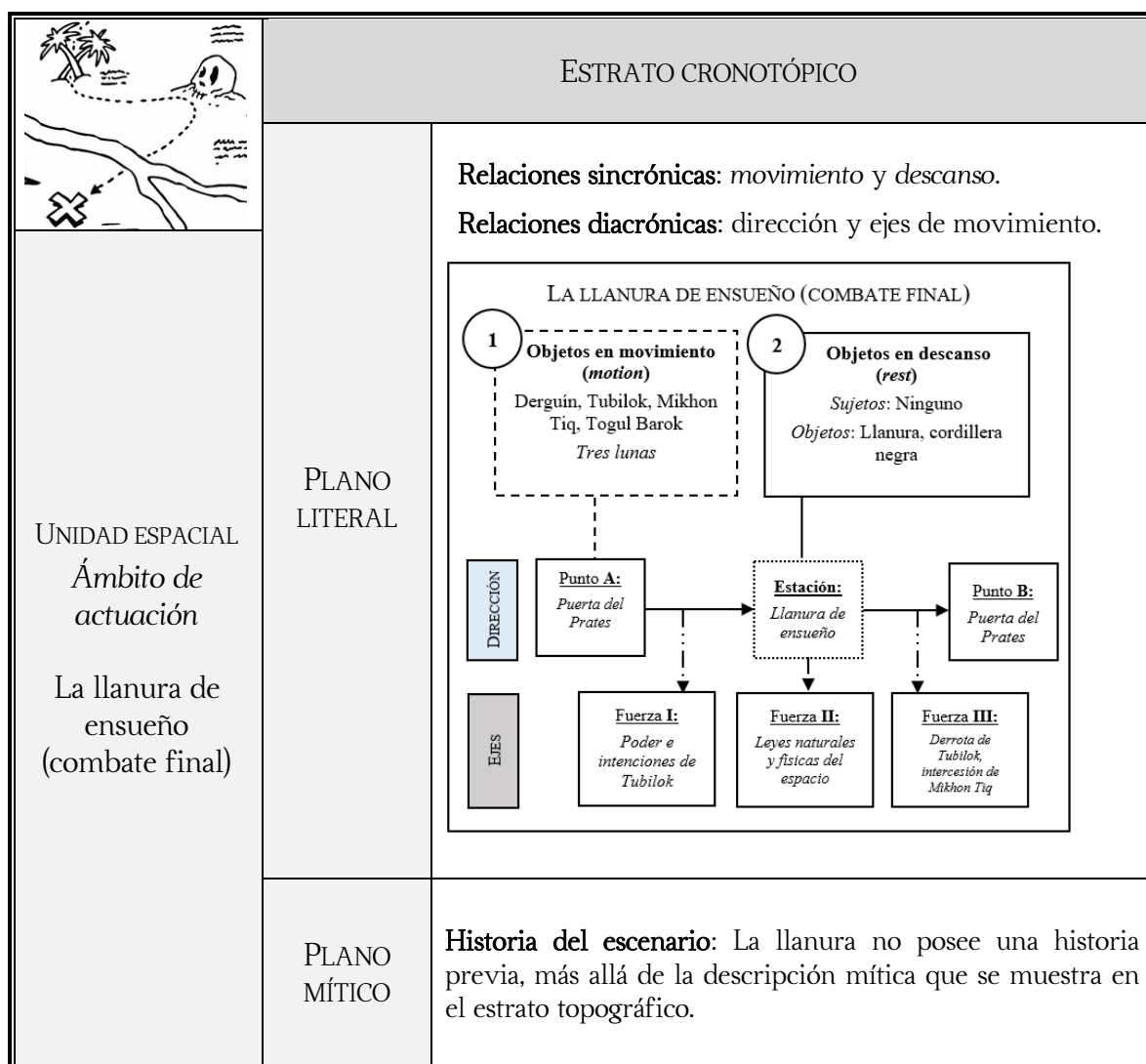



Tabla 23: Estrato cronotópico del espacio extradiegético «la llanura de ensueño» (última variación).



El estrato cronotópico de la llanura de ensueño apenas varía a lo largo del relato; lo único que cambian son los objetos en movimiento. En esta última variación, cuando los personajes se enfrentan a Tubilok en esta «dimensión» espacial, quienes llegan al espacio son Derguín, el propio Tubilok, Mikhon Tiq y Togul Barok. La entrada en dicho espacio resulta accidental para Derguín, quien es empujado a ello por el dios loco. La entrada y salida de dicha dimensión ocurre desde el mismo lugar, la puerta del Prates, por lo que origen y destino son el mismo punto. Por este motivo, la entrada y la salida de dicho espacio están condicionadas a la victoria o a la derrota de Tubilok. Por su parte, el plano mítico no ofrece nuevos datos más allá de la descripción topográfica.

#### VIII. 2. 1. iii. Estrato textual

| ESTRATO TEXTUAL  |               |   |
|--|---------------|---|
|  <p>UNIDAD ESPACIAL<br/><i>Campo de visión</i></p> <p>La llanura de ensueño</p> | PLANO LITERAL | <p>Uso del lenguaje (<u>selección</u>, <u>linealidad</u> y <u>perspectiva</u>).</p> <p>Se encontraban en una <b>llanura</b>. A través de la armadura sintió la gelidez de un <b>viento que no estaba hecho de aire, sino de otra cosa indefinible</b>. Al norte —sin saber por qué, <u>intuía que era el norte</u>— se alzaba una <b>cordillera de picos afilados y oscuros</b>, <u>como una dentadura podrida que alguien hubiera roto a martillazos</u>. Era la misma llanura de sus pesadillas. Derguín alzó la mirada hacia aquel <b>firmamento de tinta, esperando encontrar el ojo ponzoñoso formado por las tres lunas</b>. Pero no vio <b>nada</b>. (CdT, 773-774)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· <b>Selección</b> de objetos (específicos o no) a representar.</li> <li>· <b>Linealidad</b> entre la presentación de un objeto y otro.</li> <li>· <b>Perspectiva</b> de cuanto contiene la descripción desde un punto de vista concreto (Derguín).</li> </ul> <p>* Ancla: Descripción general (llanura de ensueño)<br/>Descripción interior (soplo del viento/mirada de Derguín)</p> |

|  |                 |  |
|--|-----------------|--|
|  | PLANO<br>MÍTICO | En este caso, destaca el empleo de un lenguaje nuevo respecto a la realidad intratextual y no respecto al lector, como habría de ser el caso del plano mítico habitual. En la última variación de este espacio, destaca el uso de vocabulario técnico, ajeno (a priori) a la novela de fantasía épica: <i>materia oscura, espacio, planeta, gravedad</i> (CdT, 774). |
|--|-----------------|--|

Tabla 24: Estrato textual del espacio extradiegético «la llanura de ensueño».


He seleccionado una de las descripciones de la llanura de ensueño que indicaba también en el estrato topográfico para mostrar el comportamiento del lenguaje en la construcción espacial. Como ancla para la composición textual (basada en selección, linealidad y perspectiva), sirve por un lado el concepto de descripción general, la llanura de ensueño, y, por otro, ese «motor» que mueve la descripción: el soplo del viento, que sirve como referencia a la naturaleza esencial —aunque velada— del espacio, y la mirada del propio personaje.

Destaca de nuevo el comportamiento del plano mítico, que se ve «desprovisto» de neolenguajes —pese al uso regular a lo largo de la saga—, si bien considero que el uso de un vocabulario específico supone precisamente una sustitución en la funcionalidad del neolenguaje: se opta por esa selección de vocabulario más técnico, más propio de la ciencia ficción (o de la ciencia, a secas), para describir un espacio que nació del plano mítico. Desde mi punto de vista, esta es otra de las consecuencias de esa hibridación entre fantasía épica, una hibridación que, como se percibe a lo largo del análisis, provoca mayores consecuencias en el funcionamiento interno del relato de las que previamente podría haberse esperado.

## VIII. 2. 2. *El espacio de naturaleza doble. El Bardaliut, hogar de los dioses y nave espacial*

Es esa hibridación, sin duda, la que provoca que un espacio tan tradicional, tan común en la fantasía épica, como el hogar de los dioses sufra un cambio de naturaleza tan drástico. Esa mitología, esa teogonía de la que hablaba unas páginas atrás encuentra aquí su reflejo, y al introducir el elemento de la ciencia ficción no puede más que plegarse y adaptarse a las condiciones que las normas de esta realidad intratextual le impone. Conviene, sin embargo, ver cómo se adapta, qué se añade o qué se pierde en el proceso.

### VIII. 2. 2. i. Estrato topográfico

| ESTRATO TOPOGRÁFICO   |                  |   |
|---|------------------|---|
|  <p>UNIDAD ESPACIAL<br/><i>Lugar</i></p> <p>El Bardaliut</p> | PLANO<br>LITERAL | <p>La <b>descripción topográfica</b> supone el paso más visible en la evolución de la naturaleza de este espacio. Se identifican tres momentos: la descripción intratextual 1, la descripción intratextual 2 y la descripción mítica (se incluye en el plano mítico de este estrato). Se diferencia entre dos descripciones literales por el cambio de paradigma ocurrido en la realidad intratextual.</p> <p>DESCRIPCIÓN LITERAL 1</p> <p>Según los antiguos poetas, el Bardaliut, hogar de los dioses inmortales y bienaventurados, es una ciudad cuyos cimientos no se sustentan en la tierra, sino que flotan sobre las cabezas de los hombres, más allá de las cimas de las montañas y de las alturas donde vuelan los gigantescos terones, e incluso por encima de los rasgados cirros que anuncian con sus reflejos la salida del Sol y de las lunas. [...] nosotros creemos que buscar el emplazamiento exacto del Bardaliut es tan inútil como tratar de hallar al ebanista que talló el cofre donde Manígulat guarda encerrados a los siete vientos. Pues, por la propia naturaleza volátil del Bardaliut, no está atado a ningún lugar, sino que</p> |
|   |                  |   |

|  |  |  |
|--|--|--|
|  |  | <p>puede viajar a voluntad allá donde quieran los dioses, y unas veces se encuentra más cerca del suelo y en otras ocasiones se aleja tanto que va más allá incluso del Cinturón de Zenort y alcanza el reino de las tres lunas. (SdD, 229)</p> <p>DESCRIPCIÓN LITERAL 2</p> <p>En realidad, ya había asimilado que las apariencias engañaban. Era el Bardaliut el que giraba sobre su propio eje para proporcionar a los dioses lo que éstos denominaban «gravedad artificial. (CdT, 293)</p> <p>En la zona central del Bardaliut había granjas, y en las proximidades del casquete norte se levantaban las mansiones de los dioses. Algunas parecían castillos, otras templos erizados de aguzados minaretes. [...] Sin embargo, donde se encontraba Mikhon Tiq, cerca del casquete sur, todo eran parques y jardines, paisajes de recreo más que de utilidad. (CdT, 296)</p> <p>Alguien que hubiera concentrado su vista en una franja muy estrecha, como un burro con orejeras, podría haber pensado que lo que tenía ante sus ojos era realmente un valle con la forma de una U muy suave. Pero bastaba con girar un poco la cabeza para comprobar que las laderas de esa U no eran tales, sino el mismo suelo del Bardaliut, que se curvaba cada vez más con la distancia. A unos cinco kilómetros a cada lado de la posición de Mikhon Tiq se abrían los ventanales, conocidos arbitrariamente como «oriente» y «poniente». [...] Eran dos franjas de cristal; o, hablando en puridad, de un material mucho más resistente que el cristal, pero que dejaba pasar la luz. [...] Cada ventanal medía cinco mil metros de ancho, y por ellos se podían ver las estrellas. (CdT, 297)</p> <p><b>Mapa espacial:</b> Queda esbozado mediante la descripción anterior, sin que haya soporte paratextual del mismo.</p> |
|--|--|--|

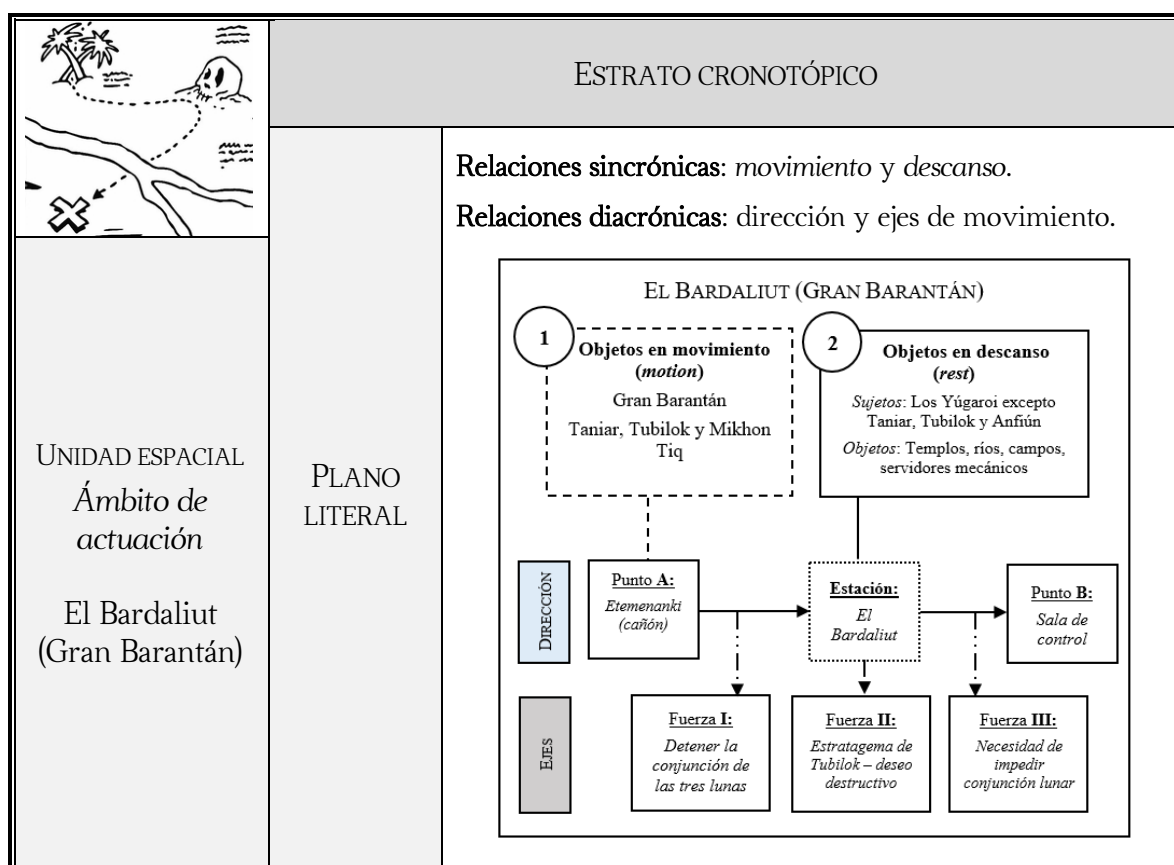
|  |                 |  |
|--|-----------------|--|
|  |                 | <p><b>Función intranarrativa:</b> El hogar de los dioses, allá donde moran los seres inmortales creadores de Tramórea, la sede de aquellas divinidades que marcan los mitos del mundo e incluso los exabruptos de sus personajes.</p> <p><b>Función extranarrativa:</b> Es el hogar del «villano», la contraposición de Tramórea (cuyos habitantes se sitúan como «no villanos»). Asimismo, es la representación de ese tiempo remoto, como resto tangible del pasado de Tramórea.</p>   |
|  |                 | <p><b>Tipo</b> de espacio: Interior, puesto que por definición un «hogar» es un lugar cerrado. Sin embargo, como se trata de una nave espacial gigantesca, alberga lugares exteriores, como campos e incluso un río.</p>   |
|  | PLANO<br>MÍTICO | <p><b>Ambientación:</b> De nuevo hay que distinguir dos momentos. El de la primera descripción, que habla de una ciudad voladora, no indica más ambientación que la de un plano figurado, en referencia a rumorología o creencias, puesto que en la realidad intratextual no existen las ciudades voladoras. En cambio, en la segunda descripción se induce, en lugar de un tiempo pretérito, un futuro remoto en el que la Humanidad pueda desarrollar semejante artilugio: un «arca» tecnológica que sea capaz de incluir tales maravillas.</p>  |
|  |                 | <p><b>Nivel</b> fantástico: El Bardaliut está regido únicamente por preceptos tecnológicos (ficticios o no), como el de la <i>gravedad artificial</i>, del que ya se ha hablado en las citas anteriores, o el de la fuerza de Coriolis, en palabras de los propios dioses y ante la perspectiva una vez más de Mikhon Tiq.</p> <p>Abrió los ojos y siguió caminando. Cruzó aquel arroyo por un puente de madera cuyas tablas crujieron bajo sus pies. La corriente fluía de norte a sur, pero espumeaba más y formaba remolinos mayores en la orilla antigiro. Observando los pilares del puente, comprobó que allí el agua estaba casi dos palmos más alta que en la otra ribera. Era efecto de algo que los dioses denominaba «fuerza de Coriolis». (CdT, 295)</p> |

Tabla 25: Estrato topográfico del espacio interior denominado El Bardaliut.

No queda más remedio que diferenciar entre los dos momentos que constituyen la definición concreta de El Bardaliut: primero, el que lo sitúa como «hogar de los dioses» en un plano puramente mítico y fi-

gurado, sin que haya interacción alguna con ese lugar, que no es «tangible» dentro de la realidad intratextual; y segundo, el que lo sitúa como artefacto basado en determinadas leyes de la lógica y de la física. Es por ello, como se muestra en el plano mítico, que el nivel fantástico se reduce casi a cero en el mismo momento en que se muestra que su funcionamiento y su existencia están basados en principios de la realidad extratextual, que pese a eso se incluyen siguiendo las pautas de verosimilitud y mimesis.

#### VIII. 2. 2. ii. Estrato cronotópico



|  |                 |  |
|--|-----------------|--|
|  | PLANO<br>MÍTICO | <p><b>Historia del escenario:</b> Ha de distinguirse entre la historia literal, aquella que narra Tarimán sobre las guerras entre naturales y acrecentados y el viaje por las estrellas de estos últimos, y la historia puramente mítica que los habitantes de Tramórea tienen sobre el Bardaliut. En el primer caso, puede consultarse el relato completo en <i>SdD</i>, 357-360. La historia mítica, la que hace referencia a un tiempo remoto y con mención a uno de los héroes de Tramórea, es la que sigue:</p> <p>Cuenta Barjalión en un poema que el héroe Minos Iyar llegó a atisbar el Bardaliut desde las montañas de Halpíam, cuando partió hacia el este en busca del secreto de la muerte, y que la morada de los dioses brillaba como un inmenso espejo en mitad de un vasto desierto, y que en su mitad superior se reflejaba la gloria del cielo, y en su mitad inferior, la negrura del infierno. (<i>CdT</i>, 289)</p> |
|--|-----------------|--|

Tabla 26: Estrato cronotópico del espacio interior El Bardaliut (ámbito de actuación de Gran Barantán).

En este caso se ha tomado el ámbito de actuación que envuelve al Gran Barantán en su «ataque» al Bardaliut con la intención de impedir la conjunción lunar ideada por Tubilok que debía acabar con Tramórea. El punto B, la sala de control, forma parte del propio Bardaliut, si bien Tubilok la había desacoplado del mismo para impedir que nadie pudiera impedir dicho fenómeno. Una vez más se produce un desdoble en el plano mítico, con la historia «literal» del Bardaliut sobre una de los centenares de naves que usaban los acrecentados en sus viajes estelares, y, por otro lado, con el pequeño relato sobre Minos Iyar, entre cuyas hazañas se cuenta la de haber podido contemplar el hogar de los dioses y sus supuestas bondades.

### VIII. 2. 2. iii. Estrato textual

| ESTRATO TEXTUAL  |  |
|--|--|
| <p>UNIDAD ESPACIAL</p> <p><i>Campo de visión</i></p> <p>El Bardaliut</p> | <p><b>PLANO LITERAL</b></p> <p><b>Uso del lenguaje (selección, linealidad y perspectiva).</b></p> <p>En realidad, ya había asimilado que <u>las apariencias engañaban</u>. Era el <b>Bardaliut</b> el que giraba sobre su propio <b>eje</b> para proporcionar a los dioses lo que éstos denominaban «<i>gravedad artificial</i>». (CdT, 293)</p> <p>En la <i>zona central</i> del Bardaliut había <b>granjas</b>, y en las <i>proximidades del casquete norte</i> se levantaban las <b>man-siones de los dioses</b>. <u>Algunas parecían castillos, otras templos erizados de aguzados minaretes</u>. [...] Sin embargo, <u>donde se encontraba Mikhon Tiq</u>, <i>cerca del casquete sur</i>, todo eran <b>parques y jardines</b>, <u>paisajes de recreo más que de utilidad</u>. (CdT, 296)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· <b>Selección</b> de objetos (específicos o no) a representar.</li> <li>· <b>Linealidad</b> entre la presentación de un objeto y otro.</li> <li>· <b>Perspectiva</b> de cuanto contiene la descripción desde un punto de vista concreto (Mikhon Tiq).</li> </ul> <p>* Ancla: Descripción general (Bardaliut)</p> <p>Descripción interior (movimiento del eje/visión de Mikhon Tiq)</p> |
|  | <p><b>PLANO MÍTICO</b></p> <p>Empleo de <b>neolenguajes</b> ligados al espacio. Se trata del Arcano, idioma que, al principio envuelto en misterio, se muestra finalmente como propio de los dioses. Aparece, además de en la profecía entre Derguín y Togul Barok (EdF, 182), en las órdenes que Togul Barok y Tubilok dan a la lanza de Prentadurt, como «<i>Sodse hemás!</i>». (SdD, 281)</p> <p>De nuevo se incluye un lenguaje nuevo <i>respecto a la realidad intratextual</i> y no <i>respecto al lector</i>, como habría de ser el caso del plano mítico habitual. Por ejemplo: <i>gravedad artificial</i> o, más adelante, <i>fuerza de Coriolis</i>. (CdT, 295)</p>  |

Tabla 27: Estrato textual del espacio interior denominado como El Bardaliut.

La textualidad queda sometida a la perspectiva de Mikhon Tiq, «intruso» en el Bardaliut, quien muestra —casi siguiendo el giro del eje de la nave— las diferentes secciones de que consta el interior. Una vez más, se produce un desdoblamiento en el plano mítico, que debe considerar la concepción mítica de este lugar que se planteaba al inicio de la



saga (un neolenguaje de aparición más o menos regular) y la concepción posterior, algo así como la idea posmítica y literal que muestra mediante conceptos técnicos y específicos el funcionamiento del hogar de los dioses, una nave espacial.

Hasta este mismo momento se han seguido una serie de líneas lógicas a través de pequeñas conclusiones a lo largo del análisis, si bien las conclusiones definitivas se especificarán en el apartado general de conclusiones que sigue a continuación, como última estación del (largo) camino que se ha recorrido hasta aquí.



— EPÍLOGO —

## Un alto en el camino

• CONCLUSIONES FINALES. COMENTARIOS SOBRE CAPÍTULOS DE ANÁLISIS.

SENDEROS POR RECORRER •

*All that is gold does not glitter,  
not all those who wander are lost;  
the old that is strong does not wither,  
deep roots are not reached by the frost.*

Bilbo Bolsón

Una horda de guerreros y una miríada de ciudades de ensueño después, conviene detenerse y reconsiderar cuanto camino se ha recorrido hasta aquí, con la intención, sobre todo, de *no haberme perdido en mi búsqueda*, como apunta como posibilidad la estrofa de Bilbo Bolsón con la que doy inicio a este último bloque de conclusiones. De este apartado final pienso que se trata tan solo de una pausa en el camino, como explicaré enseguida.

Una de las primeras conclusiones —casi diría piedra angular— a la que llegué al comienzo de este documento es que la fantasía épica expone narraciones de gran tamaño que buscan la reconstrucción de una realidad alternativa, una realidad soñada, una realidad que aparece como representación de unos deseos internos por volver a un estado anterior o diferente al actual. Es una herramienta para inconformistas que, mediante una realidad ajena a la que habitan, buscan hablar de lo que no

---

funciona o funcionaba —o de lo que podría funcionar— en la realidad que compartimos todos. Considero esencial la influencia que la novela histórica del siglo XVIII tuvo en la evolución del género, pues pienso que de este historicismo ha derivado ese interés por lo espacial que, sumado a conceptos como el del *credo secundario*, *verosimilitud* o *mimesis*, resulta en la importancia de la teoría del *worldbuilding* en el análisis del género y en su definición a partir de las obras de nuestra época. El estudio teórico de la fantasía épica, a juzgar por cuanto he expuesto aquí, posee hoy una importancia crucial, sobre todo tras observar la casi infinita variedad en la terminología, unos conceptos que a veces hacen referencia a un mismo grupo de obras, pero que varían en función de intereses, de la opinión del público o incluso por motivos comerciales.

Además, en ese estudio teórico del género resulta plausible la consideración del mito como hilo conductor, tal y como he expuesto en esta tesis. El mito, a partir de las antiguas mitologías en que creían nuestros antepasados —esas *raíces profundas que se hunden hasta donde el hielo no las alcanza*, parafraseando una vez más a Bilbo—, constituye el origen de las obras de fantasía épica actual, que poseen sus propios sistemas mitológicos y en cuya estructura, como se perfila en casi todas mis propuestas, subyace la huella del mito. En este sentido me gustaría resaltar una de las conclusiones derivadas del análisis de la obra de Negrete: el uso del mito en la narración de fantasía épica supone la posibilidad de aprovechar esa creencia intencionada en el lector para mostrar una diferencia entre la verdad y la mentira, porque —en palabras de Bilbo Bolsón— *no todo lo que es oro resplandece*. Las posibilidades del mito, entonces, van más allá de la mera descripción, sino que puede inducir de un modo fantástico —valga la redundancia— la ambigüedad

que, a mi juicio, reina en la definición de una realidad, sea esta intra o extratextual. *La saga de Tramórea* ha demostrado ser un perfecto exponente de este principio, puesto que constituye en sí misma una evolución del sistema mítico y de su traducción textual a un sistema más racional, más lógico, más *creíble* a partir de las reglas de la realidad extratextual.

En el caso de Tramórea, la evolución de la saga muestra una mitología plausible, creada y basada en elementos extratextuales; una mitología que más adelante en el relato trasvasa los límites de la propia realidad intratextual para demostrar que no era cierta. Que, en efecto, los habitantes de Tramórea, al encontrarse menos evolucionados que sus antepasados, debían encontrar respuesta a cuantos fenómenos inexplicables había a su alrededor: el Tahedo, la Espada de Fuego, las tres lunas, la forma de cráter de la ciudad de Narak, la diferencia entre hombres y mujeres en Atagaira... Para todo ello, estos habitantes de Tramórea, enclavados en una sociedad clásica, anterior a la medieval, buscaban la autoridad de las historias, de las leyendas. Después, con la llegada de la ciencia irrefutable, todo ello queda desplazado al mismo plano que posee lo mítico en nuestra realidad. Este fenómeno, al que me he referido durante el análisis como «ruptura del paradigma de lo mítico», se extiende —como no podía ser de otra manera— en un efecto mariposa por todo el relato, también en el resto del análisis: personajes y espacio narrativo se ven salpicados por el descreimiento del mito. Esta ruptura ha puesto a prueba —considero que con resultado favorable— los sistemas analíticos contruidos a partir de obras en las que dicho fenómeno no ocurría. En mi opinión, este *test de estrés* supone un paso más en la va-

---

lidación del análisis mítico de la fantasía épica como apropiado y correcto.

Esta ruptura de paradigma no supone el final del género de la fantasía épica o su conversión en otra cosa. Como decía anteriormente, la fantasía épica es un género que se reinventa. Y parece reinventarse de nuevo ahora con la reescritura de sus propios temas; podría decirse que la fantasía épica se alimenta de sí misma en una reinterpretación de temas, arquetipos y clichés que hasta ahora eran normalidad en sus páginas, algo que ya profetizaba —como ya señalé en el capítulo I— Michael Moorcock, y que después del análisis de *La saga de Tramórea* podría afirmarse con más seguridad que cuanto vaticinaba se ha cumplido. Esa es una característica esencial del género: la reinvención, la *fagocitación* de sí mismo sin perder la identidad. En la obra de Negrete, esa reinterpretación supone la reconstrucción de la misma base del género, que es el mito. Conviene diferenciar, por tanto, entre lo que supone una decisión autoral de un movimiento conjunto del género, para lo que sería necesario un estudio mayor, una consideración de cuanto sucede en otras sagas. Sería este otro de los senderos por recorrer hacia una verdadera (y más certera) teorización sobre el género de la fantasía épica. Por tanto, no puede decirse que *el conjunto del género* avance en una dirección concreta. No aún, al menos.

En mi acercamiento a la influencia que el mito ejerce aún hoy sobre el género, he llegado a la conclusión de que dicha forma narrativa se emplea como una herramienta descriptiva esencial desde campos como el *worldbuilding*, pero que también influye en la definición de personajes literarios (como no podía ser de otra manera, a juzgar por ese

vínculo entre personajes y espacio del que hablaba más atrás). El uso del mito parece suponer, además, el establecimiento de una teogonía que, en función de la obra a analizar, tiene mayor o menor peso. En el caso de la obra de Negrete, como se ha podido comprobar, la teogonía era tan esencial que incluso se llegó a cuestionar su naturaleza de *teogonía*, de panteón divino, en tanto que finalmente se ofrece una explicación más o menos racional sobre la naturaleza de estos seres, mortales capaces de asemejarse a los adorados dioses mediante los avances científicos y su propio conocimiento de los mismos. En *Tramórea*, un Nietzsche invisible declara que Dios ha muerto y que a partir de entonces imperan los designios de la ciencia y la razón.

Sin embargo, para mí resulta evidente que esta «reinención» de las bases míticas del género supone una peligrosa variación en la sensación de profundidad, en ese proceso de *gap-filling* al que me refería anteriormente, y que con ese hibridismo introducido por Negrete a mi juicio sufre daños importantes. Por emplear la misma metáfora que apliqué en el capítulo I, me pregunto qué sombras quedan en la cueva de *Tramórea* cuando la luz que se arroja sobre ella es tan fuerte que lo ilumina todo. Los recovecos que quedaban al principio, con el planteamiento mítico, con ese mito nuclear del Mito de las Edades, quedan iluminados también con cuanta explicación científica se ofrece sobre el planeta de la vieja Tierra, sobre los acrecentados, sobre *Tramórea* y *Agarta*, mundo exterior y mundo interior respectivamente. Quizá es por ello que, al mismo tiempo que la luz aumenta, se introducen sombras nuevas: todo lo referente al *Onkos*, al gran universo donde se enclava *Tramórea*, a las *Moiras*, a la naturaleza de las *syfrōnes* y los *Tín-dalos*. Esos asuntos quedan en penumbra. En mi opinión, esa era la úni-

---

ca forma de que la esencia de la fantasía épica perviviera en Tramórea. La cueva iluminada tiene de pronto una trastienda que persiste en sombras, lo que salva en cierto modo la sensación de profundidad, el sentimiento de que, pese a la invasión de lo pseudorracional y lógico, el mito todavía es protagonista. Para que el mito y todos sus enlaces estructurales funcionen ha de haber sombras, misterio, falta de explicación, encantamiento, magia, poder oculto. Es la única forma de que los pilares vitales de la fantasía épica no se tambaleen.

Personajes y espacio están, pues, vinculados de manera muy estrecha, a juzgar por lo analizado sobre el mito y la influencia que tiene en el género. Mi estudio sobre los personajes, la primera parte de ese binomio, ha tratado de manera central el concepto de héroe, para lo que llevé a cabo un pequeño experimento social —basado en uno anterior— con la intención de discernir en qué sentido se ha visto modificada la imagen de héroe «tradicional» con el héroe que en época actual protagoniza multitud de obras culturales —ya no solo literarias—, y no todas ellas relacionadas con la fantasía épica. En un mundo en continuo cambio como el nuestro, merecía la pena conocer, a mi juicio, si un concepto tan abstracto como el de *héroe* permanecía inmutable a lo largo del tiempo o si sufría variaciones. La función que ejerce el *héroe* en una historia parece incorruptible, inalterable, si bien —como se observa en los resultados del experimento expuestos anteriormente— lo que ha cambiado ha sido su personalidad, su perspectiva del mundo que lo rodea. Como en la propia novela, el personaje se adapta al espacio en que vive; el *héroe* cambia conforme lo hacia la *realidad* que habita. La novedad de este experimento consistía en la inclusión de «otros rasgos»



distintos a los que podría esperarse del héroe tradicional y examinar la aceptación que de ellos tuvieran los encuestados.

Considero mi obligación recordar una vez más que dicho experimento se realizó durante los primeros meses del 2020, esto es, antes de que estallara la pandemia por COVID-19; de haberse realizado durante el confinamiento masivo o incluso en meses posteriores, estoy seguro de que en la encuesta realizada habría ganado enteros la posición de los sanitarios (médicos, enfermeros, celadores, limpiadores...) y los cuerpos de seguridad (policía, bomberos, ejército) en la «clasificación» de los ejemplos ofrecidos de héroe. Y es que desde los medios de comunicación —incluidos los mensajes a la Nación del presidente del gobierno— se mencionaba una y otra vez el heroísmo, el término *héroe*, en una adaptación del lenguaje bélico que no me cabe duda de que despertará —si es que no lo ha hecho ya— los estudios pertinentes desde las respectivas áreas de oratoria y análisis del discurso. Del mismo modo que señalo esta posible variación, considero que las características del héroe contemporáneo, el núcleo de su personalidad, no habrían sufrido cambios significativos, en tanto que cuando se hablaba de nuestros héroes *pandémicos* se recordaba una y otra vez su humanidad. Más allá de mi opinión, por tanto, conviene quedarse con los resultados objetivos del experimento real, más allá de elucubraciones y suposiciones.

Dicha consideración de héroe contemporáneo extraída del experimento social, sumada al resultado del análisis bibliográfico del *trickster* y otras figuras compatibles de la literatura, resulta en la teorización del *héroe oscuro*, el héroe imperfecto, pero inteligente; el héroe valiente, justo y astuto, pero también irónico y, en menor medida, que sufre por

---

algún motivo, así como empático y, en definitiva, humano. Esa imagen y representación de «héroe humano» se presenta —con sus sufrimientos, aciertos y errores— también en *La saga de Tramórea*, cuyos protagonistas componen una suerte de contraposición de conceptos tradicionales y contemporáneos para concluir en un estadio de héroes humanos, una definición que trasciende de la teoría y aparece incluso en la propia narración, como ya se ha señalado. Con todo esto, cabe señalar la búsqueda del heroísmo a través de una humanidad que, aunque pura, no se vea desprovista de sus flaquezas y debilidades, pues son esas características las que componen precisamente la humanidad. Y es que sin los dioses (muertos estos en las dos realidades, intra y extratextual) solo queda la actuación independiente del héroe mortal. Tanto Derguín como Kratos May —o el propio Togul Barok, en algunos sentidos— encarnan los valores necesarios para que su evolución como personajes literarios desemboque en un paradigma ahora sí canónico: la salvación del mundo y de la realidad tal y como sus congéneres la conocen. Dicha tarea no puede recaer en los hombros de cualquiera, y, pese a sus debilidades (humanas), ellos afrontarán al peligro de combatir contra un mortal convertido en dios.

Entre la vereda se distingue entonces un nuevo sendero: un análisis profundo de la figura heroica, de su vigencia, de su alcance, de la posibilidad de que el villano —lo que hasta entonces se ha conocido como villano— mute lo suficiente como para invadir el terreno que hasta ahora estaba reservado al héroe clásico. Desde mi punto de vista, las implicaciones en este sentido son amplias, sobre todo si se tiene en cuenta un corpus aún mayor y que no excluya a las obras que no sean de fantasía épica para encontrar una línea común.

La segunda parte del binomio, el espacio, supone un análisis más denso, pero al mismo tiempo cargado de posibilidades. Mediante la ejecución de dos análisis paralelos —uno global y otro estratificado— se produce un acercamiento al espacio narrativo desde dos posturas distintas, lo que permite identificar un mayor número de características. El mapa cognitivo se demuestra como una herramienta útil, si bien requiere la vinculación con otro elemento narrativo. En el caso del análisis aquí realizado, el de *La saga de Tramórea*, se optó por vincular el espacio con los personajes puesto que parecía la solución más viable para presentar la espacialidad en un sentido lógico. La vinculación con la trama habría supuesto duplicar escenarios y alterar el orden en que aparecen algunos de ellos, por lo que de esta manera —la configuración en «cadenas» enlazadas por el movimiento de personajes implicados— se transmite, a mi juicio, una idea más veraz del espacio narrativo transitado en la obra. Además, el análisis global permite la clasificación entre diferentes tipos de espacio, lo que permite llegar a conclusiones que puedan «afinar» el análisis estratificado. En otra metáfora arriesgada por mi parte, el análisis global es el rastrillo necesario para filtrar el espacio de una novela en busca de concreciones, de características particulares que después puedan analizarse con más detenimiento.

Gracias precisamente a lo observado en la fase global, he centrado el análisis por estratos en el estudio de aquellos espacios que se salían de lo normal, espacios que ocurrían de manera «extradieгética», como un añadido a la topografía de la realidad intratextual, así como los espacios cuya naturaleza se veía modificada de manera sustancial —el hogar de los dioses, al mismo tiempo nave espacial— como consecuencia de esa ruptura del paradigma mítico a la que me refería antes. Algo que ya

---

sucedía también en el apartado dedicado a los personajes, pues algunos de ellos —los llamados dioses— abandonaban el terreno de lo mítico para adentrarse en el literal. En ambos procesos se ha observado una «transducción» de elementos, en los que al entrar el elemento en el plano de lo racional debían desprenderse de ese halo de misterio. La primera consecuencia de ello es la puesta en tela de juicio de la magia y de todo lo divino, y la segunda, la obtención de elementos que en algunos casos parodian al original, como el caso de la diosa de la belleza Pothine, o el de la guerra, Anfiún. Y, sin embargo, pese a esa transducción, todavía se atisba la sombra, lo misterioso, lo mítico: los dioses no son tal cosa, pero temen a unos seres superiores de los que apenas nada se dice, las Moiras; el Bardaliut no es más que una nave espacial, pero existen lugares infinitos y remotos, dimensiones a las que no se puede acceder, multitud de planetas de los que nada se dice. Insisto: la luz tiene más potencia, pero las sombras siguen ahí.

Llegado a este punto, considero confirmada por tanto mi intuición inicial sobre la pervivencia e influencia del mito en la fantasía épica, cuyas estructuras de personajes y espacio parecen dispuestas a aceptar con amabilidad —y multitud de opciones, dicho sea de paso— la posibilidad de análisis propuesta. Con ello, la intención es la de trascender la forma, superar la dicotomía o la diferenciación de conceptos para encontrar un método de —también— calibrar y considerar lo que da vida a la realidad intratextual: la historia, el origen, la naturaleza, el significado, la personalidad... He mostrado en esta breve recapitulación —para las conclusiones definitivas de cada apartado, aconsejo releer el apartado dedicado a ello de cada capítulo— que, además de cuanto se ha comentado aquí, existen otras vías por explorar, caminos que transitar, los

cuales ansío recorrer con la misma inquietud e intensidad —no sé si acierto— que las demostradas en este «pequeño» viaje. Es por ello que considero este epílogo solo un alto en el camino, una pausa para solo para tomar impulso.

Es cierto que en este proceso se ha pretendido demostrar además un cambio en el paradigma heroico, que explicaría el comportamiento y la configuración actual de los personajes, o el «desdoblamiento» en la configuración espacial, donde el plano mítico entra con fuerza. Es cierto también que la obra analizada muestra un fuerte hibridismo, una reinención de las mismas bases teóricas que la configuran como parte de la fantasía épica en una fusión con la ciencia ficción. Sin embargo, considero que todo ello es prueba de que el género sigue tan fuerte como hace décadas; que, pese a su extensísima antigüedad, sigue vigente, capaz de extenderse incluso a otros medios como el cine, la televisión, la ilustración, los videojuegos o la música. Y no solo eso, sino que además es capaz de seguir reinventándose sin perder por ello su identidad.

Porque su vejez no es signo de debilidad. Porque —tomo prestadas las palabras de Bilbo por última vez— *lo viejo que es fuerte no se desvanece*.



## Bibliografía

Abercrombie, J. *Best Served Cold*. Londres: Hachette UK, 2009. Impreso.

Adi, I. R. “Popularizing epic narrative in George R. R. Martin’s ‘A Game of Thrones’”. *Humaniora* 24.3 (2012): 303-314. Medio electrónico. Disponible en: <<https://jurnal.ugm.ac.id/jurnal-humaniora/article/view/1372>>. Consultado el 1 de junio de 2019.

Albaladejo, T. “Retórica cultural, lenguaje retórico y lenguaje literario”. *Tonos Digital* 25 (2013): n. pág. Web. 24 February 2019.  
<<http://www.tonosdigital.es/ojs/index.php/tonos/article/view/974/622>>.

Alonso Fernández, A. M. “La madurez creadora de Ana María Matute: ‘Olvidado Rey Gudú’”. *ArtyHum* 59 (2019): 113-131. Impreso.

Alonso de la Fuente, J. A. “Tolkien como filólogo y como lingüista”. *Estel: Revista Oficial de la Sociedad Tolkien española* 68. (2010): 2-10. Medio electrónico. Disponible en:  
<[http://old2.sociedadtolkien.org/media/uploads/files/Sociedad\\_Tolkien\\_Espanola\\_Revista\\_Estel\\_068\\_Otono\\_2010.pdf](http://old2.sociedadtolkien.org/media/uploads/files/Sociedad_Tolkien_Espanola_Revista_Estel_068_Otono_2010.pdf)>. Consultado el 14 de junio de 2019.

Alós, E. “N. K. Jemisin: la ganadora del Hugo que irrita a los frikis reaccionarios”. *El Periódico*. 10 jun. 2017. Medio electrónico. Disponible en:  
<<https://www.elperiodico.com/es/ocio-y-cultura/20170610/jemisin->

quinta-estacion-premio-hugo-6096680>. Consultado el 12 de junio de 2020.

Alvarado Gutiérrez, A. M., J. L. K. Angulo Pelaez, & J. A. Castillo Leyva.

“La construcción del mito antropológico en la narrativa de horror cósmico de Howard Phillips Lovecraft”. Tesis de maestría. Universidad Nacional de Trujillo, 2018. *Tesis UNITRU*. Web. 20 de febrero de 2019.

<<http://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/10320/ALVARADO%20GUTIERREZ-ANGULO%20PELAEZ-CASTILLO%20LEYVA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>>.

Álvarez, I. “Aranzazu Serrano, de soñar un argumento a ser la primera española que compite en los European Science Fiction Awards”. *20 Minutos*. 20 ago. 2019. Medio electrónico. Disponible en <<https://www.20minutos.es/noticia/3737684/0/arancha-serrano-primer-esp-ola-compite-european-science-fiction-awards-categoria-mejor-novela/>>. Consultado el 12 de junio de 2020.

Altozano, J. “El Señor de los Anillos. Análisis de la Banda Sonora (Comunidad)”. *YouTube* 3 may. 2017. Medio electrónico. Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=y5LLHZf9ebU>>. Consultado el 1 de agosto de 2019.

\_\_\_\_\_. “Las Dos Torres. Análisis de la Banda Sonora de El Señor de los Anillos”. *YouTube* 18 may. 2017. Medio electrónico. Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=n6Yhu3fjqjo>>. Consultado el 1 de agosto de 2019.

\_\_\_\_\_. “El Retorno del Rey. Análisis de la Banda Sonora de El Señor de los Anillos”. *YouTube* 12 jun. 2017. Medio electrónico. Disponible en:



---

<<https://www.youtube.com/watch?v=Z2FFFGNB8Ps>>. Consultado el 1 de agosto de 2019.

Anderson, P. "The creation of imaginary worlds". *Writing Science Fiction & Fantasy*. Eds. Gardner Dozois, Tina Lee, Stanley Schmidt, Ian Randal Strock y Sheila Williams. Nueva York: St. Martin's Griffin, 1991. Impreso.

Aparicio, D. G. "Del élfico al dothraki pasando por el klingon: la moda de aprender lenguas construidas en la ficción". *20 Minutos* 10 feb. 2015. Medio electrónico. Disponible en: <<https://www.20minutos.es/noticia/2260261/0/lenguas-inventadas/literatura/ficcion/>>. Consultado el 15 de junio de 2019.

Ariel Clarenc, C. *Nociones de cibercultura y literatura. Herramientas para la creación digital*. Lulu.com, 2011. Impreso.

Aristóteles. *Poética* / *Aristóteles. Introducción, notas y comentario de Antonio López Eire; epílogo de James J. Murphy*. Madrid: Istmo, D.L., 2002. Impreso.

Bakhtin, M. "Forms of Time and of the Chronotope in the Novel: Notes toward a Historical Poetics. 1937-38". *The Dialogic Imagination: Four Essays*. Ed. Michael Holquist. Austin: Universidad de Texas, 1988. 84-254. Web. Disponible en: <<https://blogs.commonsgeorgetown.edu/engl-355-spring2018/files/2013/08/BakhtinChronotope.pdf>>. Consultado el 22 de febrero de 2020.

Barnett, D. "Making fantasy reality: Alan Lee, the man who redrew Middle-earth". *The Guardian* 3 sep. 2018. Medio electrónico. Disponible en: <<https://www.theguardian.com/books/2018/sep/03/alan-lee-jrrr->

---

tolkien-the-lord-of-the-rings-the-hobbit-the-fall-of-gondolin>. Consultado el 22 de junio.

Barthes, R. "The Reality Effect". *French Literary Theory Today: A Reader*. Ed. Tzvetan Todorov. Cambridge: Cambridge University Press, 1982. 11-17. Impreso.

Bassil-Morozow, H. *The Trickster in Contemporary Film*. Nueva York: Routledge, 2012. Impreso.

Belevan, H. *Teoría de lo fantástico: apuntes para una dinámica de la literatura de expresión fantástica*. Barcelona: Anagrama D. L., 1976. Impreso.

Beck, J. *The animated movie guide*. Chicago: Chicago Review Press, 2005. Impreso.

Blumenberg, H. *Trabajo sobre el mito*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, 2003. Impreso.

Bravo, V. "El miedo y la literatura". *Anales de Literatura Hispanoamericana* 34 (2005): 13-17. Impreso.

Brombert, V. *In praise of antiheroes: figures and themes in modern European literature*. Chicago: The University of Chicago Press, 1999. Impreso.

Brown, J. A. *Dangerous Curves: Action Heroines, Gender, Fetishism, and Popular Culture*. Jackson: University Press of Mississippi, 2011. Impreso.

Burns, M. "Saintly and Distant Mothers". *The Ring and the Cross, Christianity and the Lord of the Rings*. Ed. Paul E. Kerry. Plymouth: Fairleigh Dickinson University Press and Rowman & Littlefield, 2011. 174-183. Impreso.

- Butler, C. "Tolkien and Worldbuilding". *J.R.R. Tolkien (New Casebooks)*. Ed. Peter Hunt. Nueva York: Palgrave Macmillan, 2013. 106-120. Impreso.
- Cabanelas, L. "Crítica del final de Juego de Tronos: Liquidación por cierre". *ABC* 21 may. 2019. Medio electrónico. Disponible en: [https://www.abc.es/play/series/criticas/abci-final-juego-de-tronos-201905201928\\_noticia.html](https://www.abc.es/play/series/criticas/abci-final-juego-de-tronos-201905201928_noticia.html). Consultado el 15 de junio de 2019.
- Campbell, J. *The hero with a thousand faces*. Londres: Fontana Press, 1993. Impreso.
- Campos, G. «Modalidad mimética y mundos posibles». *Revista Luthor* 1.4 (2011): n. pág. Web. 20 feb. 2019. [www.revistaluthor.com.ar/spip.php?article17](http://www.revistaluthor.com.ar/spip.php?article17).
- Cárdenas, M. "Ediciones Vestigio: del bizarro a la ficción especulativa". *Revista Arcadia*. 26 ago. 2019. Medio electrónico. Disponible en: <https://www.revistaarcadia.com/libros/articulo/vestigio-una-editorial-independiente-del-bizarro-a-la-ficcion-especulativa/77544/>. Consultado el 20 de junio de 2020.
- Castillo, J. "The Witcher 3 ya es el juego más galardonado de la historia con 251 premios GOTY". *Alfa Beta* 18 mar. 2016. Medio electrónico. Disponible en: <https://www.alfabetajuega.com/noticia/the-witcher-3-ya-es-el-juego-mas-galardonado-de-la-historia-con-251-premios-goty-n-65782>. Consultado el 17 de junio de 2019.
- Castro Balbuena, A. "Aproximación a los personajes de 'Juego de tronos'. Falsos adyuvantes y voces de autoridad". *Tonos Digital* 36 (2019): 1-21. Medio electrónico. Disponible en:

- 
- <<https://digitum.um.es/digitum/handle/10201/67541>>. Consultado el 15 de mayo de 2019.
- \_\_\_\_\_. “Canción de hielo y fuego: los ‘personajes’ en la obra de George R. R. Martin”. *Philologica Urcitana* 10 (2014): 1-34. Web.
- <<https://w3.ual.es/revistas/PhilUr/pdf/PhilUr10.1.CastroBalbuena.pdf>>. Consultado el 15 de mayo de 2019.
- \_\_\_\_\_. “La construcción del espacio narrativo en la fantasía épica contemporánea. De El Señor de los Anillos a la actualidad”. Trabajo de fin de grado. Universidad de Almería, 2015. Impreso.
- \_\_\_\_\_. “El videojuego como nuevo producto narrativo: la hipertextualidad en World of Warcraft”. *Tonos Digital* 28 (2015). Medio electrónico. Disponible en:
- <[http://www.um.es/tonosdigital/znum28/secciones/tintero-1--castro\\_videojuego.htm](http://www.um.es/tonosdigital/znum28/secciones/tintero-1--castro_videojuego.htm)>. Consultado el 30 de mayo de 2019.
- \_\_\_\_\_. “De ‘hobbits’, tronos de hierro y vikingos. Desarrollo narrativo y cronológico de la fantasía épica”. *Tonos Digital* 31 (2016): 1-24. Medio electrónico. Disponible en:
- <<http://www.tonosdigital.es/ojs/index.php/tonos/article/viewArticle/1509>>. Consultado el 28 de mayo de 2019.
- \_\_\_\_\_. “La realidad extratextual como modelo de referencia para la creación de mundos ficcionales. El Señor de los Anillos y Madame Bovary”. *452°F: Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada* 20 (2019): 187-204. Medio electrónico. Disponible en:
- <<http://revistes.ub.edu/index.php/452f/article/view/21951>>. Consultado el 14 de mayo de 2019.
- Chapman, J. V. “10 Most Read Books in the World”. *Raroa Library* 14 may. 2012. Medio electrónico. Disponible en:
- <<http://raroalibrary.weebly.com/raroalibraryblog/the-most-read->

books-in-the-world-infographic>. Consultado el 10 de febrero de 2019.

Clement, H. "The Creation of Imaginary Beings". *Writing Science Fiction & Fantasy*. Ed. Gardner Dozois et al. Nueva York: Davis Publications, 1991. 129-146. Impreso.

Cordero Domínguez, A. "El fantástico de Narciso Ibáñez Serrador". *Área Abierta* 17 (2007): 1-11. Medio electrónico. Disponible en: <<https://revistas.ucm.es/index.php/arab/article/download/arab0707230004a/4154>>. Consultado el 13 de mayo de 2020.

Curtius, E.R. *Literatura europea y Edad Media latina, II*. Fondo de Cultura económica, 1953. Impreso.

Dannenberg, H. *Coincidence and Counterfactuality: Plotting Time and Space in Narrative Fiction*. Lincoln: University of Nebraska Press, 2008. Impreso.

Delgado Díaz, J. M. y M. Moreno Sánchez. "El antihéroe en la ficción televisiva contemporánea". Trabajo de fin de grado. Universidad de Sevilla, 2017. Medio electrónico. Disponible en: <<https://idus.us.es/handle/11441/62828>>. Consultado el 16 de enero de 2020.

Dockterman, E. "'Game of Thrones' Now Has the Most Emmy Wins Ever". *Time* 19 sep. 2016. Medio electrónico. Disponible en: <<https://time.com/4498870/emmys-2016-game-of-thrones-most-wins/>>. Consultado el 18 de junio de 2019.

Doležel, L. "Mimesis and Possible Worlds". *Poetics Today* 9.3 (1988): 475-496. Impreso.

---

\_\_\_\_\_. «Possible Worlds of Fiction and History». *New Literary History* 29.4 (1998): 785-809. Impreso.

Donaldson, S. *Epic Fantasy in the Modern World*. Kent: Occasional Papers.

Medio electrónico. Disponible en:

<<http://www.stephenrdonaldson.com/EpicFantasy.pdf>>. Consultado el 15 de mayo de 2019.

Dunsany. *The Gods of Pegana*. Londres: Pegana Press, 1911. Impreso.

“Editorial”. *Orciny Press*. n. d. Medio electrónico. Disponible en:

<<https://www.orcinypress.com/editorial/>>. Consultado el 11 de julio de 2020.

Ekman, S. *Here Be Dragons: Exploring Fantasy Maps and Settings*. Middletown: Wesleyan University Press. Impreso.

Ekman, S. & Taylor, A. I. “Notes Toward a Critical Approach to Words and World-building”. *Fafnir – Nordic Journal of Science Fiction and Fantasy Research* 3.3 (2009): 7-18. Web. Disponible en:

<<http://journal.finfar.org/articles/notes-toward-a-critical-approach-to-worlds-and-world-building/>>. Consultado el 2 de marzo de 2020.

Eliade, M. *Myth and Reality*. Nueva York: Harper & Row Publishers, 1963. Impreso.

Erikson, S. *Gardens of the Moon*. Londres: Bantam Press, 1999. Impreso.

Espinosa de los Monteros, M. J. “Valdemar, 30 años dando miedo”. *El País*. 9 jul. 2016. Medio electrónico. Disponible en:

---

<[https://elpais.com/cultura/2016/07/08/babelia/1467976047\\_125519.html](https://elpais.com/cultura/2016/07/08/babelia/1467976047_125519.html)>. Consultado el 14 de junio de 2020.

Evans, T. "Vile, Scheming, Evil Bitches? The Monstrous Feminine Meets Hegemonic Masculine Violence in 'A Song of Ice and Fire' and 'Game of Thrones'". *Aeternum: The Journal of Contemporary Gothic Studies* 5.1 (2018): 14-27.

Ferguson, E. L. & Hegarty, M. "Properties of cognitive maps constructed from texts". *Memories & Cognition* 22.4 (1994): 455-473. Impreso.

Fernández, L. "El 'boom' de lo fantástico". *Hoy.es*. 10 feb 2014. Disponible en: <<http://www.hoy.es/v/20140201/sociedad/boom-fantastico20140201.html>>. Consultado el 12 de febrero de 2019.

Fernández Garrido, R. "Ecos de la mitología griega en la serie de televisión Juego de tronos". *Tonos Digital* 37 (2019): 1-17. Medio electrónico. Disponible en: <<http://www.tonosdigital.es/ojs/index.php/tonos/article/view/2238/1064>>. Consultado el 1 de agosto de 2019.

Ferreras Savoye, D. *Lo fantástico en la literatura y el cine: de Edgar A. Poe a Freddy Krueger*. Madrid: Vosa, 1995. Impreso.

Flieger, V. "J.R.R. Tolkien and the Matter of Britain". *Mythlore: A Journal of J.R.R. Tolkien, C.S. Lewis, Charles Williams, and Mythopoeic Literature* 23.1 (2000): 47-58. Medio electrónico. Disponible en: <<https://dc.swosu.edu/mythlore/vol23/iss1/5/>>. Consultado el 12 de enero de 2019.

---

“friki”. *Diccionario de la Real Academia Española*. Medio electrónico. Disponible en: <<https://dle.rae.es/?id=IUmogtr>>. Consultado el 30 de mayo de 2019.

Frye, N. *Anatomy of Criticism*. Nueva Jersey: Princeton University Press, 1971. Impreso.

García, F. “El sector editorial se recupera gracias al libro en papel mientras el digital flaquea”. *La Vanguardia*. 17 jul. 2019. Medio electrónico. Disponible en: <<https://www.lavanguardia.com/cultura/20190717/463534081626/sector-editorial-espana-salud-papel-digital-datos.html>>. Consultado el 23 de junio de 2020.

García, R. “Álex de la Iglesia, el director que rompió las barreras en el cine fantástico en España”. *El País*. 20 mar. 2017. Medio electrónico. Disponible en: <[https://elpais.com/cultura/2017/03/19/actualidad/1489906731\\_813694.html](https://elpais.com/cultura/2017/03/19/actualidad/1489906731_813694.html)>. Consultado el 16 de junio de 2020.

García Gual, C. *Historia mínima de la mitología. Los mitos clásicos y sus ecos en la tradición occidental*. Madrid: Turner Libros, 2014. Impreso.

\_\_\_\_\_. *Historia del rey Arturo y de los nobles y errantes caballeros de la Tabla Redonda*. Madrid: Alianza Editorial, 1996. Impreso.

Garrido Domínguez, A. *El texto narrativo*. Madrid: Editorial Síntesis, 1996. Impreso.

Genette, G. “Lenguaje poético, poética del lenguaje”. *Estructuralismo y literatura*. Comp. José Sazbón. Buenos Aires: Ediciones Nueva Visión, 1970. 53-80. Impreso.



- Gjelsvik, A. & R. Schubart. "Introduction". *Women of Ice and Fire: Gender, Game of Thrones and Multiple Media Engagements*. Ed. Anne Gjelsvik y Rikke Schubart. Londres: Bloomsbury Academic, 2016. 1-16. Impreso.
- Goldstein, L. "The Mythmaker". *Meditations on Middle-earth*. Ed. Karen Haber. Londres: Simon & Schuster UK, 2001. 185-198. Impreso.
- Gómez-Hernández, J. A. "Las bibliotecas". *La lectura en España. Informe 2017*. Coord. José Antonio Millán. Federación de Gremios de Editores de España. 67-77. Medio electrónico. Disponible en: [http://www.fge.es/lalectura/docs/La\\_Lectura\\_en\\_Espana.pdf](http://www.fge.es/lalectura/docs/La_Lectura_en_Espana.pdf). Consultado el 24 de junio de 2020.
- Gómez-Jurado, J. "'Fuego y sangre', el libro que nadie había pedido a George R. R. Martin". *ABC*. 21 dic. 2018. Medio electrónico. Disponible en: [https://www.abc.es/cultura/cultural/abci-fuego-y-sangre-libro-nadie-habia-pedido-george-martin-201812210217\\_noticia.html](https://www.abc.es/cultura/cultural/abci-fuego-y-sangre-libro-nadie-habia-pedido-george-martin-201812210217_noticia.html). Consultado el 13 de junio de 2020.
- González Escribano, J. L. "Sobre los conceptos de héroe y antihéroe en la Teoría de la Literatura". *Archivum: Revista de la Facultad de Filología* 31-32 (1981): 367-408. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/143985.pdf>. Consultado el 15 de enero de 2020.
- Gregori, A. "Las corrientes de investigación en teoría de lo fantástico presentes en el hispanismo: estado de la cuestión". *Studia Romanica Posnaniensia* 40.2 (2013): 5-23. Medio electrónico. Disponible en: <https://pressto.amu.edu.pl/index.php/srp/article/download/598/520>. Consultado el 2 de febrero de 2019.

- 
- Güemes Suárez, L. F. “La narrativa fantástica: caracterización de género y aportación propedéutica”. Tesis de doctorado. Universidad de Alicante, 2016. Medio electrónico. Disponible en: <<http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/59020>>. Consultado el 12 de junio de 2019.
- Gutiérrez Bautista, O. D. “Palabra creadora y visión poética del mundo. Los comienzos de la fantasía épica en C.S. Lewis”. *Revista Ocnos* 7 (2011): 29-41. Impreso.
- Gygax, G. & Arneson, D. *Dungeons & Dragons - Single Volume Edition*. Tactical Study Rules, 1974. Impreso.
- Halberstam, J. *Female Masculinity*. Durham: Duke University Press, 1998. Impreso.
- Herrero, F. “Tolkien y el folklore imaginario”. *Revista de Folklore* 11a. 126 (1991): 200-209. Impreso.
- Hibberd, J. “‘Game of Thrones’ was 2018’s top on-demand show despite no new episodes”. *Entertainment Weekly* 12 dic. 2018. Medio electrónico. Disponible en: <<https://ew.com/tv/2018/12/12/game-of-thrones-2018-on-demand/>>. Consultado el 13 de junio de 2019.
- \_\_\_\_\_. “George R.R. Martin reveals 5 new facts about HBO’s Game of Thrones prequel”. *Entertainment Weekly* 9 jul. 2019. Medio electrónico. Disponible en: <<https://ew.com/tv/2019/07/09/george-r-r-martin-game-of-thrones-prequel-facts/>>. Consultado el 1 de agosto de 2019.
- \_\_\_\_\_. “The Witcher showrunner talks new Netflix series: ‘It’s a very adult show’”. *Entertainment Weekly* 19 jul. 2019. Medio electrónico. Disponi-

ble en: <<https://ew.com/comic-con/2019/07/18/the-witcher-showrunner-interview-netflix/>>. Consultado el 1 de agosto de 2019.

Hibbert, C. *Breve historia del Rey Arturo*. Madrid: Ediciones Nowtilus, 2004. Impreso.

Hissrich, L. S. “The Witcher – Official Teaser – Netflix”. *YouTube* 19 jul. 2019. Medio electrónico. Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=cSqj-8kAMmM>>. Consultado el 19 de julio de 2019.

Hobb, R. *Assassin's Apprentice: The Farseer Trilogy*. Nueva York: Bantam Spectra, 1995. Impreso.

Hodgson, A. *The Romances of William Morris*. Cambridge: Cambridge University Press, 2011. Impreso.

Homero. *La Iliada*. Madrid: Editorial EDAF, 2000. Impreso.

Howard, R. E. *Conan el guerrero*. Barcelona: Martínez Roca, 1996. Impreso.

Hunt, C. “Form as Fantasy – Fantasy as Form”. *Children's Literature Association Quarterly* 12.1 (1987): 7-10. Impreso.

Iglesia, A. M. “¿Por qué saber cuánto vende un libro en España vale 50.000 euros al año?”. *El Confidencial*. 31 dic. 2017. Medio electrónico. Disponible en: <[elconfidencial.com/cultura/2017-12-31/nielsen-libros-mas-vendidos-50-000-euros-anos\\_1498586/](http://elconfidencial.com/cultura/2017-12-31/nielsen-libros-mas-vendidos-50-000-euros-anos_1498586/)>. Consultado el 23 de junio de 2020.

Infante Yupanqui, C. “Poder, tensión y caricatura. Una aproximación a la teoría del humor”. *Dialogía: Revista de lingüística, literatura y cultura* 3.

- (2008): 245-271. Medio electrónico. Disponible en:  
<<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2962931>>. Consultado el 29 de mayo de 2019.
- Jáuregui, E. “Universalidad y variabilidad cultural de la risa y el humor”.  
*AIBR: Revista de Antropología Iberoamericana* 3.1 (2008): 46-63. Medio electrónico. Disponible en:  
<<http://www.redalyc.org/pdf/623/62330104.pdf>>. Consultado el 28 de mayo de 2019.
- Johnson, M. *The body in the mind: The bodily basis of meaning, imagination, and reason*. Chicago: University of Chicago Press, 1987. Impreso.
- Joshi, S.T. “Lovecraft’s ‘Dunsanian Studies’”. *Critical Essays on Lord Dunsany*. Ed. S.T. Joshi. Plymouth: The Scarecrow Press, 2013. 205-226. Impreso.
- Jung, C. G. *Four Archetypes: Mother, Rebirth, Spirit, and Trickster*. Princeton: Princeton University Press, 1959. Impreso.
- \_\_\_\_\_. *The archetypes and the collective unconscious, volume 9, part 1*. Princeton: Princeton University Press, 1968. Impreso.
- Kane, D. C. *Arda reconstructed: the creation of the published Silmarillion*. Bethlehem: Lehigh University Press, 2009. Impreso.
- King, S. *On Writing*. Nueva York: Simon & Schuster, 2000. Impreso.
- Kuhn, T. S. “Possible Worlds in History of Science”. *Possible Worlds in Humanities, Arts and Sciences: Proceedings of Nobel Symposium 65*. Ed. Allén Sture. Berlín: Walter de Gruyter & Co., Berlin 30 y Fundación Nobel, 1988. 9-32. Impreso.

*La comunidad del anillo*. Peter Jackson. Warner Bros Pictures, 2001. Película.

Laetz, B. & Johnston, J. J. "What is fantasy?". *Philosophy and Literature* 32.1 (2008): 161-172. Impreso.

Lalomia, G. "La concepción y el nacimiento del héroe (T500-599): Un motivo con variaciones". *Revista de poética medieval* 26 (2012): 169-186. Disponible en:  
<<https://recyt.fecyt.es/index.php/revpm/article/view/30648/16164>>. Consultado el 12 de marzo de 2020.

Le Guin, U. "From Elfland to Poughkeepsie". *Fantastic Literature: A Critical Reader*. Ed. David Sandner. Wesport: Praeger, 1973. Impreso.

Llopis, R. *Howard Phillips Lovecraft y otros: Los mitos de Cthulhu*. Narraciones de horror cósmico. Madrid: Alianza Editorial, 1970. Impreso.

López Rodríguez, F. J. & García, J. A. "Arquetipos femeninos en 'Juego de tronos': tipología y roles de género". *Reyes, espadas, cuervos y dragones*. Ed. Javier Lozano Delmar et al. Madrid: Editorial Fragua, 2013. 201-228. Impreso.

"Los libros más vendidos de 2018". *Qué Leer*. 17 dic. 2018. Medio electrónico. Disponible en: <<https://queleerlibros.com/los-libros-mas-vendidos-del-2018/>>. Consultado el 15 de junio de 2020.

Lotman, Y. M. *La estructura del texto artístico*. Madrid: Istmo, 1988. Impreso.

Lovecraft, H. P. "Lord Dunsany and His Work". *Critical Essays on Lord Dunsany*. Ed. S.T. Joshi. Plymouth: The Scarecrow Press, 1922. 43-49. Impreso.

- 
- Măcineanu, L. "Feminine Hypostases in Epic Fantasy: Tolkien, Lewis, Rowling". *Gender Studies* 14.1 (2015): 68-82. Medio electrónico. Disponible en: <<https://content.sciendo.com/view/journals/genst/14/1/article-p68.xml>>. Consultado el 12 de enero de 2019.
- Marinas, M. R. "Ni ciborgs ni robots. ¿Cuáles son los nuevos iconos de la literatura juvenil?". *Revista de Estudios de Juventud* 70.5 (2001): 47-55. Impreso.
- Marino, A. M. "¿Misoginia, patriarcalismo y roles de género en la Tierra Media?". *Sociedad Tolkien Española* (Premio Ælfwine), 2015. Medio electrónico. Disponible en: <[http://www.sociedadtolkien.org/wp-content/uploads/2018/11/Sociedad\\_Tolkien\\_Ensayo\\_Aelfwine\\_2015\\_1\\_premio\\_-\\_Ana\\_Maria\\_Marino\\_-\\_Misoginia\\_patriarcalimo\\_y\\_rols\\_de\\_genero\\_en\\_La\\_Tierra\\_Media.pdf](http://www.sociedadtolkien.org/wp-content/uploads/2018/11/Sociedad_Tolkien_Ensayo_Aelfwine_2015_1_premio_-_Ana_Maria_Marino_-_Misoginia_patriarcalimo_y_rols_de_genero_en_La_Tierra_Media.pdf)>. Consultado el 12 de febrero de 2020.
- Marinero, I. "Fuego y sangre: la metadona de los yonquis de George R. Martin, el escritor de Juego de Tronos". *El Mundo*. 20 nov. 2018. Medio electrónico. Disponible en: <<https://www.elmundo.es/cultura/literatura/2018/11/20/5bf3c82846163f456e8b463b.html>>. Consultado el 18 de junio de 2020.
- Martin, George R. R. *A Game of Thrones*. Londres: HarperVoyager, 1996. Impreso.
- \_\_\_\_\_. *A Clash of Kings*. Londres: HarperVoyager, 1998. Impreso.
- \_\_\_\_\_. *A Storm of Swords I: Steel And Snow*. Londres: HarperVoyager, 2000. Impreso.

- \_\_\_\_\_. *A Storm of Swords II: Blood and Gold*. Londres: HarperVoyager, 2000. Impreso.
- \_\_\_\_\_. “George R. R. Martin – Talks at Google”. *YouTube* 6 ago. 2011. Medio electrónico. Disponible en: <[https://www.youtube.com/watch?v=QT'TW8M\\_etko](https://www.youtube.com/watch?v=QT'TW8M_etko)>. Consultado el 15 de mayo de 2019.
- \_\_\_\_\_. “The Real Iron Throne”. *Not A Blog* 8 jul. 2013. Medio electrónico. Disponible en: <<https://grrm.livejournal.com/327569.html>>. Consultado el 2 de junio de 2019.
- Martos Núñez, E. & Bravo Gavero, A. “La construcción de mundos imaginarios. ‘Olvidado Rey Gudú’ como prototipo de paracosmos”. *Primeras noticias: Revista de literatura* 208 (2005): 23-33. Impreso.
- Massanet, A. “Conan el bárbaro, traicionando el espíritu del original”. *Espinof* 5 jun. 2011. Medio electrónico. Disponible en: <<https://www.espinof.com/criticas/conan-el-barbaro-traicionando-el-espiritu-del-original>>. Consultado el 15 de junio de 2019.
- Mendlesohn, F. *Rhetorics of Fantasy*. Middletown: Wesleyan University Press, 2008. Impreso.
- Merelo Solá, A. “La Historia de las HispaCones”. *Libro de notas*. 3 dic. 2006. Medio electrónico. Disponible en: <<http://librodenotas.com/cuadernosdecienciaficcio/n/10078/la-historia-de-las-hispacones>>. Consultado el 15 de junio de 2020.
- Merino, J. M. “Reflexiones sobre la literatura fantástica”. *Ensayos sobre ciencia ficción y literatura fantástica: actas del Primer Congreso Internacional de literatura fantástica y ciencia ficción*. Ed. Teresa López Pellisa y Fernando Moreno.

- 
- Madrid: Asociación Cultural Xatafi/Universidad Carlos III. 55-64.  
Medio electrónico. Disponible en: <<https://e-archivo.uc3m.es/handle/10016/8582>>. Consultado el 12 de febrero de 2019.
- \_\_\_\_\_. “Alejandro Amenábar: Los otros”. *Revista de libros*. 1 oct. 2001. Medio electrónico. Disponible en: <<https://www.revistadelibros.com/articulos/alejandro-amenabar-los-otros>>. Consultado el 18 de junio de 2020.
- Montes Doncel, R. E. “El expresionismo pictórico y literario. El caso español en José M<sup>a</sup> Gironella y su filiación barojiana”. *Moenia. Revista lucense de lingüística e literatura* 12 (2006): 379-416. Impreso.
- Moorcock, M. *Wizardry and wild romance*. Londres: Victor Gollancz Ltd, 1987. Impreso.
- Moreno, F. Á. *Teoría de la literatura de ciencia ficción. Poética y retórica de lo prospectivo*. Vitoria: PortalEditions, 2010. Medio electrónico. Disponible en: <<http://eprints.ucm.es/46548/1/TeoriaCF.pdf>>. Consultado el 28 de mayo de 2019.
- Miguel, G. “La lectura en tiempos de COVID-19”. Nota de prensa. Federación de Gremios de Editores de España. Web. Disponible en: <<https://www.federacioneditores.org/img/documentos/040520-notasprensa.pdf>>. Consultado el 23 de junio de 2020.
- Miró, J. “Imagen”. *Facebook*. 8 nov. 2017. Disponible en: <<https://www.facebook.com/javiermiroescritor/photos/a.1485616418343804/1963650763873698>>. Consultado el 11 de julio de 2020.



- Miller, D. A. *The Epic Hero*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2000. Impreso.
- Mitchell, W.J.T. "Spatial Form in Literature: Toward a General Theory". *Critical Inquiry*, 6.3 (1980): 539-567. Disponible en: <<https://www.jstor.org/stable/1343108?seq=1>>. Consultado el 22 de mayo de 2020.
- Muñoz Rengel, J. J. "La narrativa fantástica en el s. XXI". *Ínsula* 765 (2010): 6-10. Impreso.
- Mülheim, M. "Narrative space and the location of meaning". *Academic Exchange Quarterly* 11.1 (2007): 26-31. Impreso.
- Negrete, J. *La Espada de Fuego*. Barcelona: Minotauro, 2003. Impreso.  
\_\_\_\_\_. *El espíritu del mago*. Barcelona: Minotauro, 2005. Impreso.  
\_\_\_\_\_. *El sueño de los dioses*. Barcelona: Minotauro, 2010. Impreso.  
\_\_\_\_\_. *El corazón de Tramórea*. Barcelona: Minotauro, 2011. Impreso.
- Nikolajeva, M. "Fairy Tales and Fantasy: From Archaic to Postmodern". *Marvels & Tales* 17.1 (2003): 138-156. Medio electrónico. Disponible en: <<https://www.jstor.org/stable/41389904>>. Consultado el 15 de febrero de 2019.
- Partee, B. H. "Possible Worlds in Model-Theoretic Semantics: A Linguistic Perspective". *Possible Worlds in Humanities, Arts and Sciences: Proceedings of Nobel Symposium 65*. Ed. Allén Sture. Berlín: Walter de Gruyter & Co., Berlin 30 y Fundación Nobel, 1988. 93-123. Impreso.
- Pérez Miranda, I. & Acosta del Río, S. (2016). "Mitología, cultura popular y juegos de rol". *El Futuro del Pasado* 7 (2016): 219-237. Medio electrónico.

co. Disponible en:

<<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5715225.pdf>>. Consultado el 1 de mayo de 2019.

Pimentel, K. & Teixeira, K. *Virtual Reality: Through the New Looking Glass*. Nueva York: Intel/Windcrest McGraw Hill, 1993. Impreso.

Pimentel, L.A. *El espacio en la ficción: ficciones espaciales*. México D.F.: Siglo XXI, 2001. Impreso.

Pons Ballesteros, M. M. “El paraíso inhabitado de Ana María Matute: entre la realidad y la fantasía”. *Revista TAVIRA* 25 (2009): 209-223. Impreso.

Poul, A. “The creation of imaginary worlds”. *Writing Science Fiction & Fantasy*. Ed. Gardner Dozois, Tina Lee, Stanley Schmidt, Ian Randal Strock, and Sheila Williams. New York: St. Martin’s Griffin, 1991. Impreso.

Pratchett, Terry. *Mort*. Londres: Random House, 1987. Impreso.

Proctor, W. & McCulloch, R. “Exploring imaginary worlds: Audiences, fan cultures and geographies of the imagination”. *Participations: Journal of Audience & Reception Studies* 13.1 (2016): 479-487. Medio electrónico. Disponible en: <<http://www.participations.org/Volume%2013/Issue%201/S3/2.pdf>>. Consultado el 19 de febrero de 2019.

Propp, V. *Morfología del cuento*. Madrid: Editorial Fundamentos, 1977. Impreso.

Puchner, M. "World literature and the creation of literary worlds". *Neohelicon* 38.2 (2011): 341-348. Impreso.

Quiceno Vélez, A. M. "De Barthes al Chapulín Colorado. Una lectura de héroes y antihéroes como configuraciones míticas". Tesis de pregrado. Bogotá: Pontífica Universidad Javeriana, 2010. Medio electrónico. Disponible en: <<https://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/5525>>. Consultado el 12 de enero de 2020.

Rabkin, E. S. *Fantastic worlds: myths, tales and stories*. Nueva York: Oxford University Press, 1979. Impreso.

Rico, I. P. & Álvarez, R. "Cómo El señor de los anillos cambió el cine". *IGN* 10 dic. 2012. Medio electrónico. Disponible en: <<https://es.ign.com/movies/62353/feature/como-el-senor-de-los-anillos-cambio-el-cine>>. Consultado el 2 de junio de 2019.

Ringel, F. "The Archetypes of Romance and The King of Elfland's Daughter". *Critical Essays on Lord Dunsany*. Ed. S. T. Joshi. Plymouth: The Scarecrow Press, 2015. 149-158. Impreso.

Roas, D. "La narrativa fantástica en los años 80 y 90. Auge y popularización del género". *Ínsula* 765 (2010): 3-6. Impreso.

\_\_\_\_\_. "La recepción de la literatura fantástica en la España del siglo XIX". Tesis de doctorado. Universidad Autónoma de Barcelona, 2010. Medio electrónico. Disponible en: <<https://ddd.uab.cat/record/63277>>. Consultado el 15 de mayo de 2019.

\_\_\_\_\_. "Lo fantástico como desestabilización de lo real: elementos para una definición". *Ensayos sobre ciencia ficción y literatura fantástica: actas del Primer*

- 
- Congreso Internacional de literatura fantástica y ciencia ficción (vol. 8)*. Ed. T. López Pellisa y F. A. Moreno. Madrid: Asociación Cultural Xatafi & Universidad Carlos III de Madrid, 2008. 94-120. Impreso.
- \_\_\_\_\_. *Tras los límites de lo real. Una definición de lo fantástico*. Madrid: Páginas de Espuma, 2011. Impreso.
- Robles, L. *En regiones extrañas*. Cádiz: Cazador de Ratas Editorial, 2018. Impreso.
- Rodríguez Pequeño, F. J. *Ficción y géneros literarios: los géneros literarios y los fundamentos referenciales de la obra*. Madrid: Universidad Autónoma de Madrid, 1995. Impreso.
- \_\_\_\_\_. “Lo verosímil de Aristóteles y la moderna teoría de los mundos posibles”. *Castilla: Estudios de Literatura* 18 (1993): 139-144. Medio electrónico. Disponible en: <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/13936>. Consultado el 15 de febrero de 2019.
- \_\_\_\_\_. “Referencia fantástica y literatura de transgresión”. *Tropelías* 2. (1991): 145-156. Impreso.
- Rom Rodríguez, J. A. “Las viñetas de la fantasía. Cómic fantástico de autor en las últimas décadas”. *Ínsula* 765 (2010): 24-27. Impreso.
- “roman-fleuve”. *The New Oxford Companion to Literature in French*. Ed. Peter France, 2005. Impreso.
- Ronen, R. *Possible Worlds in Literary Theory*. Cambridge: Cambridge University Press, 1994. Impreso.
- Rothfuss, P. *The Name of the Wind*. Londres: Gollancz, 2007. Impreso.

- 
- \_\_\_\_\_. “Patrick Rothfuss: ‘A Writer of Things’”. *YouTube* 28 mar. 2014.  
Medio electrónico. Disponible en:  
<<https://www.youtube.com/watch?v=hLmI-gsRWLw&>>. Consultado el 12 de mayo de 2019.
- Riaño, P. H. “La industria editorial encuentra la fórmula del éxito: vende más libros, produce menos títulos”. *El País*. 16 jul. 2019. Medio electrónico. Disponible en:  
<[https://elpais.com/cultura/2019/07/16/actualidad/1563275338\\_741116.html](https://elpais.com/cultura/2019/07/16/actualidad/1563275338_741116.html)>. Consultado el 23 de junio de 2020.
- Ryan, M.-L. “Cognitive maps and the construction of narrative space”. *Narrative Theory and the Cognitive Sciences*. Ed. David Herman. Stanford: CSLI Publications, 2003. 214-242. Impreso.
- \_\_\_\_\_. “Fiction, non-factuals, and the principle of minimal departure”. *Poetics* 9 (1980): 403-422. Impreso.
- \_\_\_\_\_. *Narrative as virtual reality: immersion and interactivity in literature and electronic media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2001. Impreso.
- Ryan, M.-L., Foot, K., Azaryahu M. *Narrating space / spatializing narrative. Where narrative theory and geography meet*. Columbus: The Ohio State University Press, 2016. Impreso.
- Saler, M. *As If: Modern Enchantment and the Literary Prehistory of Virtual Reality*. Nueva York: Oxford University Press, 2012. Impreso.
- Sapkowski, A. *The Last Wish*. Londres: Gollancz, 2012. Impreso.
- Sayid, R. “Brits top 20 most read books revealed with kid's classics dominating the list”. *The Mirror*. 7 ago. 2019. Medio electrónico. Disponible en:

<<https://www.mirror.co.uk/money/brits-top-20-most-read-18858309>>. Consultado el 19 de junio de 2020.

Scheub, H. *Trickster and Hero*. Madison: The University of Wisconsin Press, 2012. Impreso.

Schilling, D. «On and Off the Map: Literary Narrative as Critique of Cartographic Reason». *Literary Cartographies: Spatiality, Representation, and Narrative*. Ed. Robert T. Tally Jr. Nueva York: Palgrave MacMillan, 2016. 215-228. Impreso.

Schweitzer, D. “Lovecraft's Debt to Lord Dunsany”. *Lovecraft and Influence: His Predecessors and Successors*. Ed. Robert H. Waugh. Plymouth: The Scarecrow Press, 2013. 54-65. Impreso.

Segura Fernández, E. “La adaptación cinematográfica de ‘El señor de los anillos’ desde el concepto de ‘transposition’”. *Binaria: revista de comunicación, cultura y tecnología* (2004). Medio electrónico. Disponible en: <<https://abacus.universidadeuropea.es/handle/11268/2885>>. Consultado el 12 de junio de 2019.

Serrano Lorenzo, A. *Neimhaim*. Barcelona: Penguin Random House Grupo Editorial España, 2015. Impreso.

Shippey, T. *The Road to Middle-Earth. Revised edition*. Londres: HarperCollins Publishers, 2005. Impreso.

Sirucla, J. *Prólogo a Antología universal del relato fantástico*. Girona: Atalanta, 2014. Impreso.

- Sosa Rubio, C. J. “Teoría del antihéroe. Aproximación y análisis descriptivo de un concepto transversal para la literatura policiaca contemporánea”. *El género eterno: estudios sobre novela y cine negro*. Ed. Javier Sánchez Zapatero. Santiago de Compostela: Andavira, 2015. 53-60. Impreso.
- Spang, K. “Mímesis, ficción y verosimilitud en la creación literaria”. *Anuario Filosófico* 17.2 (1984): 153-159. Impreso.
- Sparrow, L. (2015). “Los premios David Gemmell son la prueba de que se edita poca fantasía anglosajona en España”. *La Espada en la Tinta*. 2 abr. 2015. Medio electrónico. Disponible en:  
<<http://www.laespadaenlatinta.com/2015/04/reflexionfantasia-escasa-publicada-espana.html>>. Consultado el 18 de mayo de 2018.
- Stableford, B. *Historical Dictionary of Fantasy Literature*. Oxford: The Scarecrow Press, 2005. Impreso.
- Strugnell, John. “Hammering the Demons: Sword, Sorcery and Contemporary Society”. *Twentieth-Century Fantasists*. Ed. Kath Filmer. Londres: Palgrave Macmillan, 1992. Impreso.
- Tally, R. T. Jr. «Introduction: Mapping Narratives». *Literary Cartographies: Spatiality, Representation, and Narrative*. Ed. Robert T. Tally Jr. Nueva York: Palgrave Macmillan, 2014. 1-12. Impreso.
- Tannen, R. S. *The Female Trickster: The Mask That Reveals*. Nueva York: Routledge, 2007. Impreso.
- Taylor Domínguez, H. “Ana María Matute: de la literatura realista de la posguerra a la fantasía épica de Olvidado Rey Gudú”. *Revista de Educación de la Universidad de Granada* 27 (2020): 11-22. Impreso.

- 
- Tchaikovsky, A. "The Art of Epic War". *PanMacmillan* 4 feb. 2015. Medio electrónico. Disponible en:  
<<https://www.panmacmillan.com/blogs/science-fiction-and-fantasy/epic-wa>>. Consultado el 24 de mayo de 2019.
- Thakker, K. "Welcome to the Game of Thrones Economy". *Fortune* 19 jul. 2017. Medio electrónico. Disponible en:  
<<http://fortune.com/2017/07/19/hbos-game-of-thrones-series/>>. Consultado el 25 de junio de 2019.
- The Witcher 3: Wild Hunt*. CD Projekt RED, 2015. Videojuego (PC).
- Todorov, T. *Introducción a la literatura fantástica*. Buenos Aires: Editorial Tiempo Contemporáneo, 1972. Impreso.
- Tolkien, J. R. R. «On Fairy Stories». *Brainstorm Services*, 1939. Medio electrónico. Disponible en: <<http://brainstorm-services.com/wcu-2004/fairystories-tolkien.pdf>>. Consultado el 2 de febrero de 2019.
- \_\_\_\_\_. *The Letters of J.R.R. Tolkien*. Ed. Humphrey Carpenter and Christopher Tolkien. Boston: Houghton, 1981. Impreso.
- \_\_\_\_\_. *The Lord of the Rings. Part One: The Fellowship of the Ring*. Londres: HarperCollins Publishers, 1991. Impreso.
- \_\_\_\_\_. *The Lord of the Rings. Part Two: The Two Towers*. Londres: HarperCollins Publishers, 1991. Impreso.
- \_\_\_\_\_. *The Lord of the Rings. Part Three: The Return of the King*. Londres: HarperCollins Publishers, 1991. Impreso.
- Toro Abarza, J. "Narrativa fantástica-maravillosa contemporánea". *Contextos, estudios de humanidades y ciencias sociales* 16. (2006): 143-154. Impreso.



- Torreiro, C. “Apoteosis de la aventura”. *El País*. 21 dic. 2001. Medio electrónico. Disponible en:  
<[http://elpais.com/diario/2001/12/21/cine/1008889202\\_850215.html](http://elpais.com/diario/2001/12/21/cine/1008889202_850215.html)>. Consultado el 15 de junio de 2018.
- Trauvitch, R. “Charting the Extraordinary: Sentient and Transontological Spaces”. *Literary Cartographies: Spatiality, Representation, and Narrative*. Ed. Robert T. Tally Jr. Nueva York: Palgrave MacMillan, 2014. 199-214. Impreso.
- Tuan, Y.-T. “Space and Place: Humanistic Perspective”. *Philosophy in Geography*. Ed. S. Gale y G. Olsson. Dordrecht: D. Reidel Publishing Company, 1979. 387-427. Impreso.
- Valcárcel, A. “Ana María Matute, hada madrina de nuestras letras”. *Leer* 105 (1999): 24-26. Impreso.
- Vallejo Picado, Alba. “Los mitos de Lovecraft”. *Herejía y belleza: Revista de estudios culturales sobre el movimiento gótico* 1 (2013): 151-162. Medio electrónico. Disponible en:  
<<https://repositorio.uam.es/handle/10486/11855>>. Consultado el 5 de febrero de 2019.
- Valles Calatrava, J. R. *El espacio en la novela. El papel del espacio narrativo en La ciudad de los prodigios de Eduardo Mendoza*. Almería: Universidad de Almería, 1999. Impreso.
- \_\_\_\_\_. “Papeles y facetas de los personajes en La ciudad de los prodigios de Eduardo Mendoza”. *Confluencia: Revista Hispánica de Cultura y Literatura* 32.2 (2017): 193-202. Impreso.

---

\_\_\_\_\_. *Teoría de la narrativa. Una perspectiva sistemática*. Madrid: Iberoamericana, 2008. Impreso.

Vega, R. “Ocho subgéneros de fantasía que puede que no conozcas”. *Rocío Vega Blog* 5 feb. 2016. Medio electrónico. Disponible en: <<http://www.rociovega.es/subgeneros-fantasia/>>. Consultado el 2 de junio de 2019.

“Vendrán del Este”. *Orciny Press*. n. d. Medio electrónico. Disponible en: <<https://www.orcinypress.com/producto/vendran-del-este/>>. Consultado el 11 de julio de 2020.

Verdú, D. “Los 'frikis' dominaremos el mundo”. *El País* 26 may. 2006. Medio electrónico. Disponible en: <[https://elpais.com/diario/2006/05/26/madrid/1148642666\\_850215.html](https://elpais.com/diario/2006/05/26/madrid/1148642666_850215.html)>. Consultado el 25 de mayo de 2019.

Vilar-Bou, J. M. “Javier Negrete: ‘Hay que atraer a la gente hacia la historia como lo hacía Heródoto: con un relato’”. *El Diario*. 3 jul. 2016. Medio electrónico. Disponible en: <[https://www.eldiario.es/murcia/entrevistas/javier-negrete-atraer-historia-herodoto\\_1\\_3917648.html](https://www.eldiario.es/murcia/entrevistas/javier-negrete-atraer-historia-herodoto_1_3917648.html)>. Consultado el 13 de junio de 2020.

Villanueva, D. *El comentario de textos narrativos: la novela*. Asturias: Ediciones Júcar, 1992. Impreso.

\_\_\_\_\_. “Leer literatura, hoy y siempre”. *La lectura en España. Informe 2017*. Coord. José Antonio Millán. Federación de Gremios de Editores de España. 27-32. Medio electrónico. Disponible en:

---

<[http://www.fge.es/lalectura/docs/La\\_Lectura\\_en\\_Espana.pdf](http://www.fge.es/lalectura/docs/La_Lectura_en_Espana.pdf)>.

Consultado el 24 de junio de 2020.

Wallach, J., Berger, H. M. & Greene, P. D. *Metal Rules the Globe: Heavy Metal Music Around the World*. Londres: Duke University Press, 2011. Impreso.

Walsh, W. & Le Guin, U. "I Am a Woman Writer; I Am a Western Writer: An Interview with Ursula Le Guin". *The Kenyon Review* 17. 3/4 (1995): 192-205. Impreso.

Walton, K. *Mimesis as make-believe: on the foundations of representational arts*. Cambridge: Harvard University Press, 1990. Impreso.

Waybright, D. *World of Warcraft - BradyGames Battle Chest Guide*. Indiana: DK Publishing, 2007. Impreso.

Westphal, B. *Geocriticism. Real and Fictional Spaces*. Nueva York: Palgrave McMillan, 2011. Impreso.

Wolf, M. J. P. *Building Imaginary Worlds. The theory and history of subcreation*. Nueva York: Routledge, 2012. Impreso.

Yagüe, D. "Literatura fantástica e Historia: Aranzazu Serrano y Concepción Perea nos cuentan cómo hadas y dioses nos pueden hablar de la Guerra Civil o los Reyes Católicos". *20 Minutos*. 7 mar. 2016. Medio electrónico. Disponible en: <<https://blogs.20minutos.es/xx-siglos/2016/03/07/literatura-fantastica-historia-aranzazu-serrano-concepcion-pera/>>. Consultado el 20 de junio de 2020.

Young, H. *Fantasy and Science Fiction Medievalisms: From Isaac Asimov to A Game of Thrones*. Nueva York: Cambria Press, 2015. Impreso.

Yubero, S. & Larrañaga, E. “Lectura y universidad: hábitos lectores de los estudiantes universitarios de España y Portugal”. *El profesional de la información* 24.6 (2015): 717-723. Medio electrónico. Disponible en: <<https://recyt.fecyt.es/index.php/EPI/article/download/41694/23763/0>>. Consultado el 12 de junio de 2020.

Zoran, G. “Towards a Theory of Space in Narrative”. *Poetics Today* 5.2 (1984): 309-335. Medio electrónico. Disponible en: <<https://www.jstor.org/stable/1771935?seq=1>>. Consultado el 5 de marzo de 2019.

## Ilustrando una fantasía épica

A continuación, se incluyen una serie de ilustraciones de algunas obras de fantasía, con especial atención a los escenarios y al modo en que el autor decide plasmarlos en imagen. A simple vista destaca el uso del espacio como envoltura del personaje, si bien es cierto que puede deberse al estilo propio del autor. También destaca la recreación de grandes paisajes y panorámicas, así como la representación de la grandeza que estas escenas ofrecen (una vez más, tomando la perspectiva de lo humano —el personaje, la ciudad, lo construido por la humanidad— como unidad de medida).

\*



Cubierta del documental *Fantasy Makers* (Refuge 31 Films), de Sandara



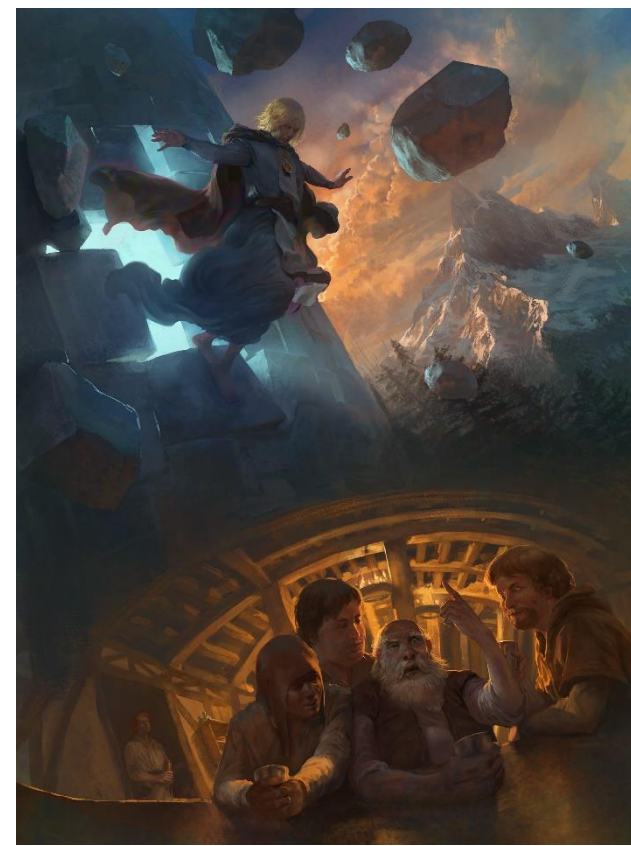
***El nombre del viento y Marc Simonetti (2013)***



La inmensidad de Tarbean (que se pierde en las alturas) preside la huida del pequeño Kvothe de sus perseguidores.



Un Chandrian en mitad del bosque oscuro.



Los parroquianos en la taberna de Kote, bajo la representación del cuento de Táborlin el Grande.





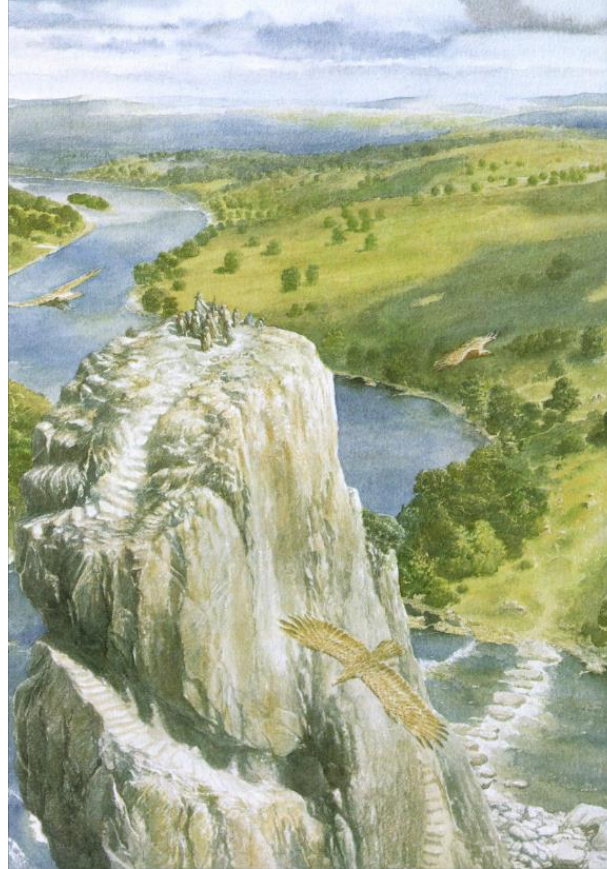
Una panorámica de Imre, en la que el joven Kvothe contempla la ciudad que crece alrededor de la Universidad. Al fondo, la colosal biblioteca: el Archivo.



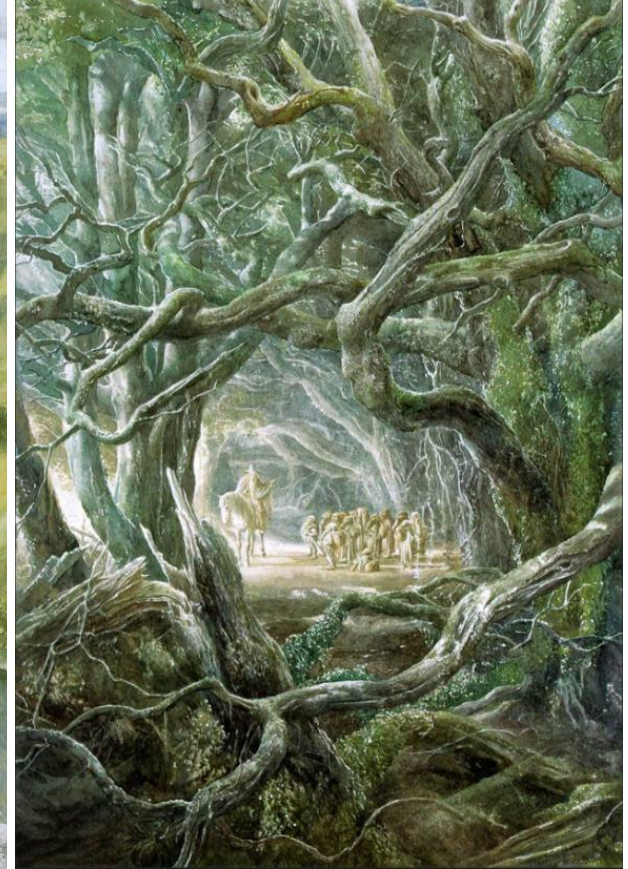
## ***El señor de los anillos y Alan Lee***



*Riddles in the Dark.* Bilbo Bolsón enfrentándose a los acertijos de Gollum en mitad de la gruta que habitaba la criatura.



*The Carrock.* La compañía formada por los enanos comandados por Thorin y el *hobbit* Bilbo Bolsón llega la cúspide de la roca, que incluye panorámica del río Anduin.



*Gandalf's Farewell.* El mago Gandalf se dirige a una multitud en mitad de la naturaleza desmedida del bosque.





*Gandalf rides to Minas Tirith.* El mago Gandalf se dirige a toda velocidad a lomos de Sombra Gris hacia la capital de Gondor, Minas Tirith —que preside la panorámica—, acompañado del *hobbit* Pippin.

### ***Canción de hielo y fuego ilustrada***



Queenscrown (Michael Kormack). Los pequeños Bran y Rickon Stark, acompañados de Hodor y Osha, cruzando el lago hacia Corona de la Reina, la torre que les servirá de refugio esa noche.



Jon Nieve y Fantasma (Enrique Corominas). Ilustración del primer volumen de la saga en español. Aparecen Jon Nieve y el lobo huargo Fantasma, respaldados por la mole del Muro de Hielo.

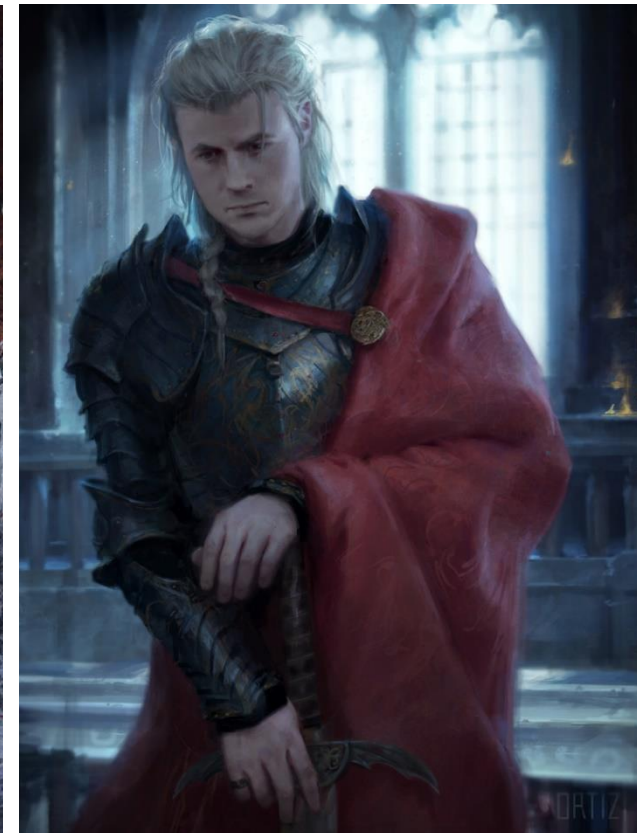




*Hardhome* (Robert Ball). En este póster artístico de la serie de televisión, el artista refleja al Rey de la Noche, fusionado con el Muro de Hielo, que escalan los no muertos para enfrentarse a un único combatiente.

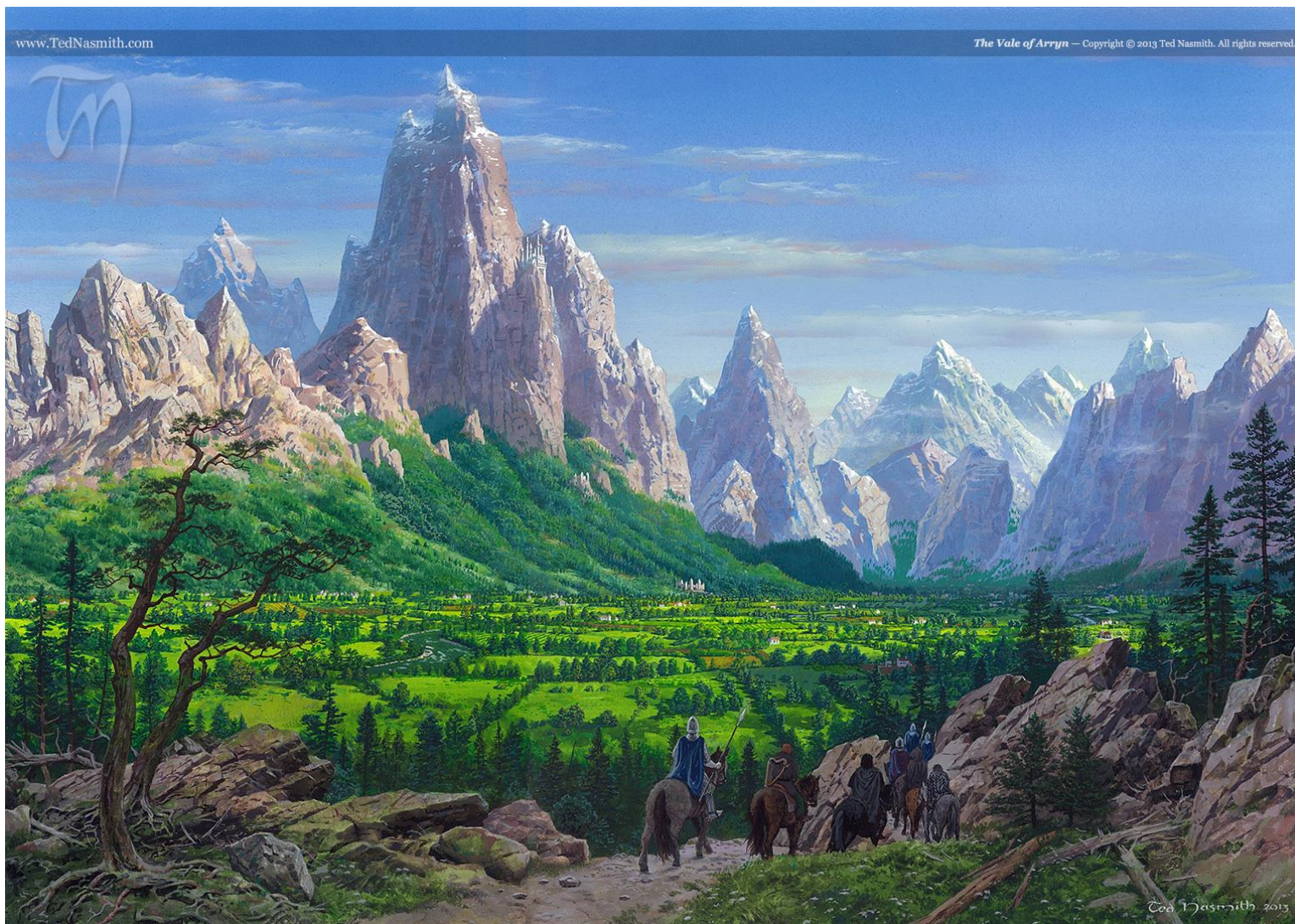


*Taking the Black* (Didier Graffet). Los hermanos de la Guardia de la Noche se arrodillan frente a un árbol corazón para prestar el juramento que los unirá por siempre a la orden.



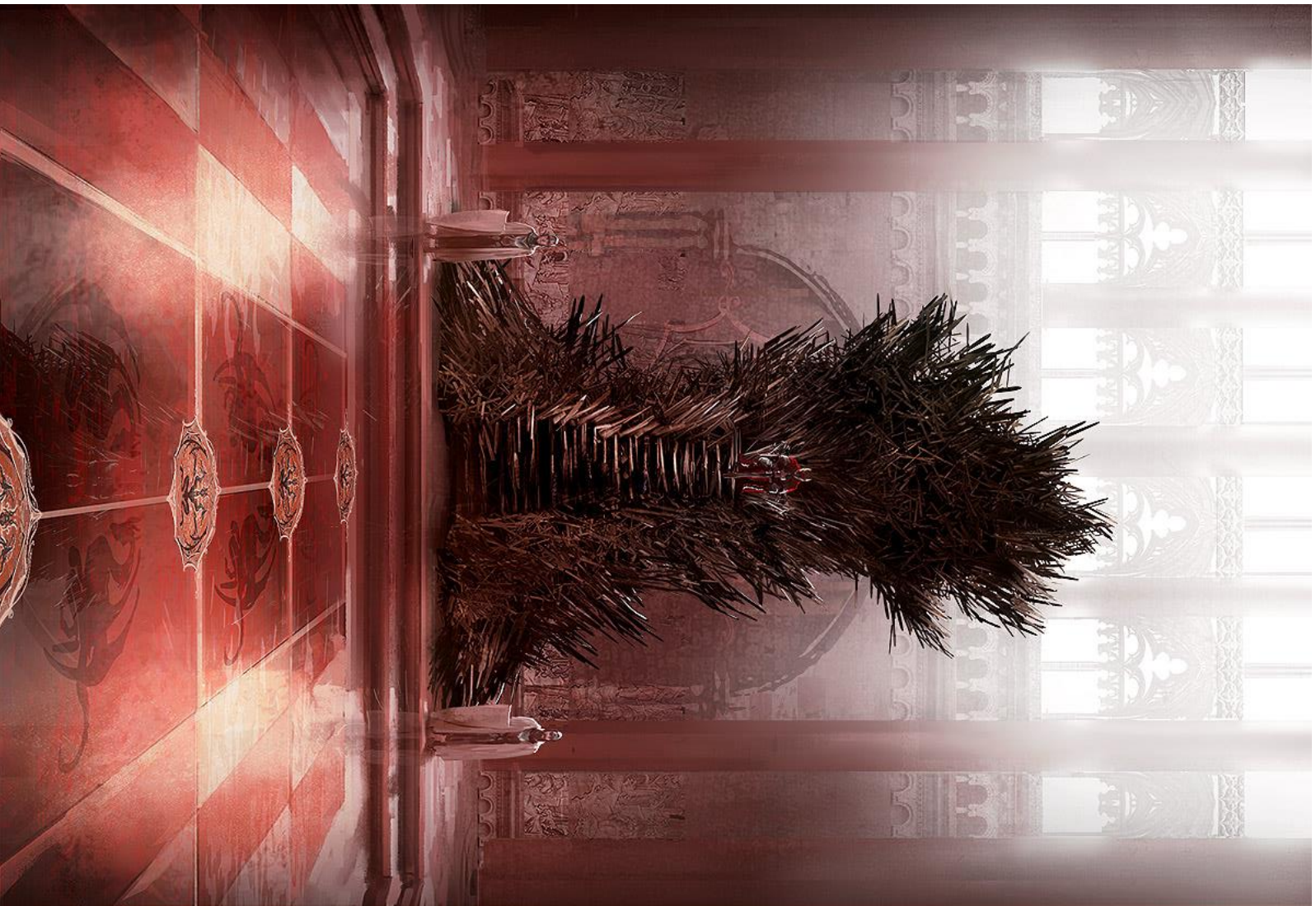
*Rhaegar* (Karla Ortiz). Primer plano del príncipe Rhaegar Targaryen, tras el que se adivinan las formas de una sala en Desembarco del Rey.





*The Vale of Arryn* (Ted Nasmith). Panorámica del Valle de Arryn, donde unos soldados Arryn acompañan a una comitiva hacia la capital de la región. Al fondo, en la misma ladera de la montaña, se adivina la figura del Nido de Águilas, con sus torreones y diversos niveles.





*The Iron Throne* (Marc Simonetti), Primer plano del Trono de Hierro, en la sala real de la Fortaleza Roja, flanqueado por dos miembros de la Guardia Real. Frente a él, las losetas encastradas en el suelo con los símbolos Targaryen.

## Geralt de Rivia y su representación visual



*The Last Wish* (Alejandro Colucci). Portada del primer volumen de la saga del brujo en muchos idiomas. Aparece Geralt de Rivia con su característico pelo blanco y las dos espadas: una de hierro y otra de plata.



*The Witcher III* (CDProjektRED). Adaptación al videojuego del personaje creado por Sapkowski. Conserva las dos espadas, si bien cuenta con algunos añadidos estéticos, como la armadura y la barba.



Henry Cavill as Geralt (Netflix). Adaptación a la televisión de las obras de Geralt de Rivia. En el fotograma aparece una única espada (la otra la lleva su yegua, Sardinilla), y conserva el mismo aspecto físico que se describe en las obras literarias.





Geralt de Rivia (Patrick Brown). Una versión con un estilo más propio del cómic, en la que el brujo Geralt se enfrenta (armado con su espada de plata y la runa Igni) a varias criaturas fantásticas.



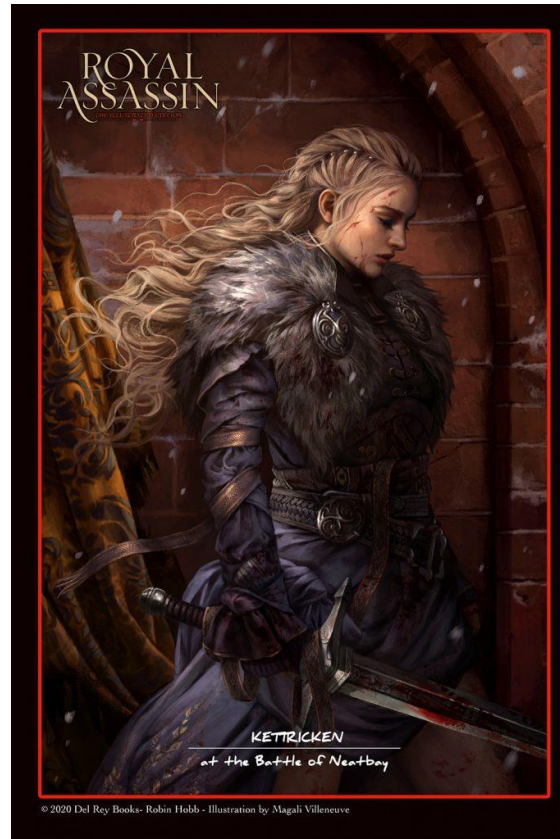
## Otras visiones de la fantasía épica



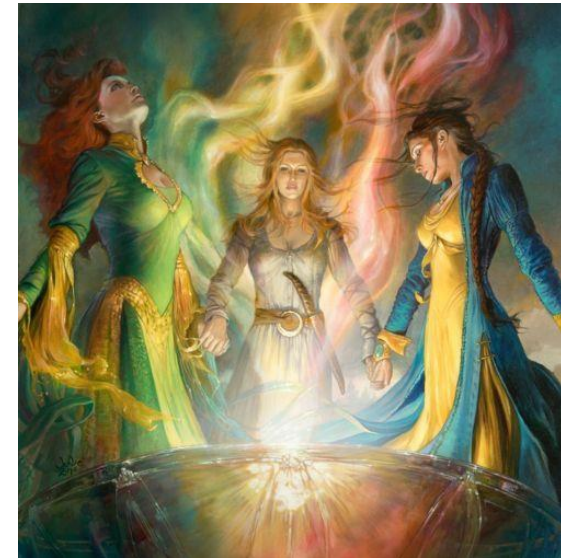
*Gomur Bronzebeard (Joshua Cairós)*



*It's waking up  
(Quentinvcastel, DevianArt)*



*Kettricken at the Battle of Neatbay (Magali Villeneuve)*



*Elyane, Aviendha and Nynaeve around the Bowl  
(Julie Bell)*



*Darkness over Hayholt (Michael Whelan)*



jorgejacinto.com

*Forgotten Kingdom (Jorge Jacinto)*





*Solitude* (PiotrDura, DevianArt)



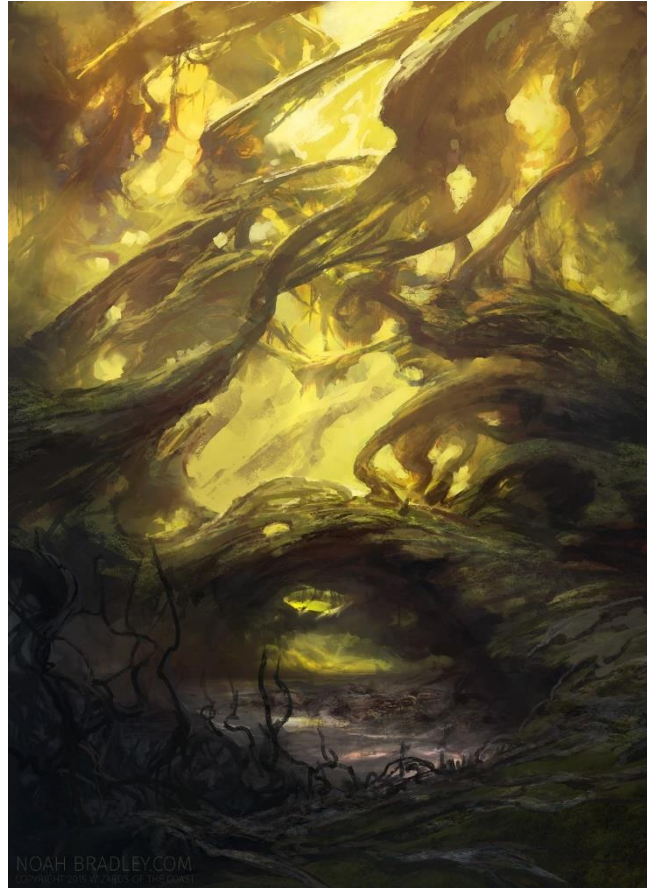
*World of Warcraft – Battle for Azeroth I* (Jorge Jacinto)  
World of Warcraft fanart.



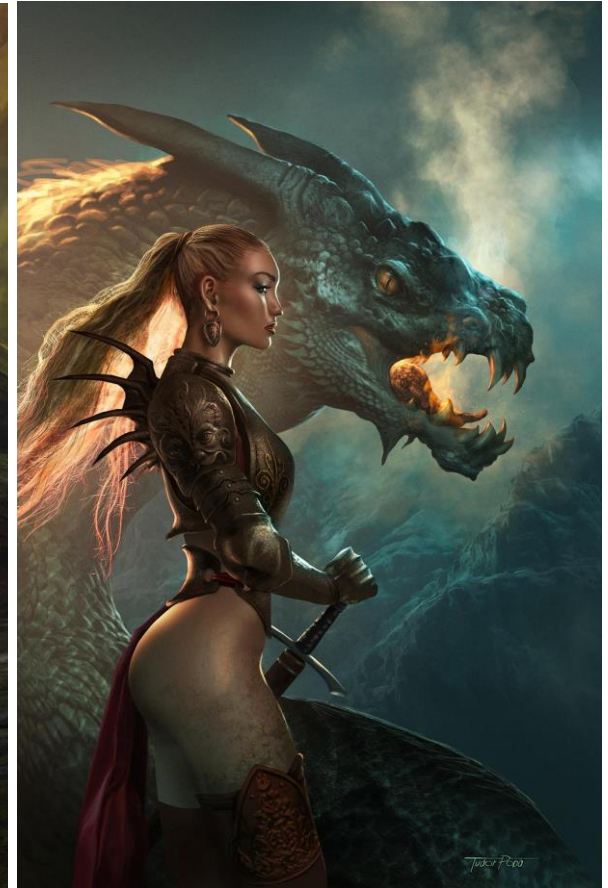
*Sierra* (Nikolay Asparuhov)  
Warhammer fanart.



Bridgeburners (Michael Kormack)

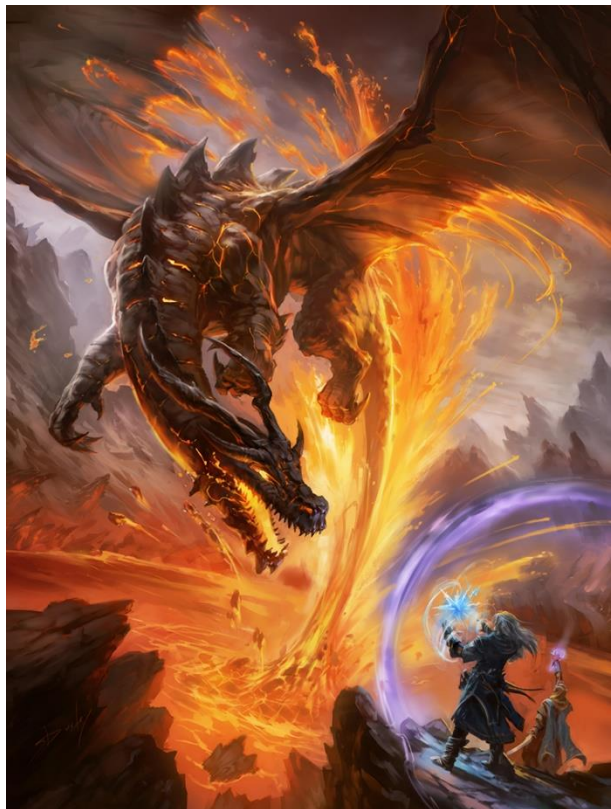


Swamp (Noah Bradley)  
Magic: The Gathering fanart.



The War Dragon (Tudor Popa)





*Dragon Slayers* (Sam Burley)



*Memory of Light* (Michael Whelan)





Skies of Stormwind (Nightrizer, DevianArt)  
World of Warcraft fanart.



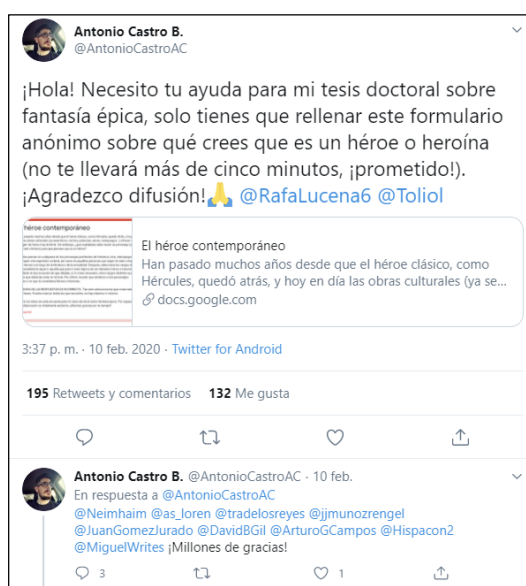
*Waterfall Palace (Oliver Beck)*





## Descubriendo al héroe oscuro

La siguiente encuesta se realizó vía telemática desde el 10 de febrero de 2020 hasta el 1 de marzo del mismo año. Para ello se recurrió (además de a conocidos y amistades) a un mensaje en la red social Twitter, donde se requirió la participación de otros usuarios cuyo interés también es el de la literatura, la fantasía o la fantasía épica (o incluso las tres áreas). Según dicha red social, el mensaje fue visto por un total de 24 388 personas, y 1 559 usuarios interactuaron con él de un modo u otro. El soporte elegido para realizar la encuesta fue Google Docs. En total, se recogieron un total de 565 respuestas. A continuación, expongo todos los datos recogidos en la encuesta, así como una serie de tablas de análisis sobre dicha información.



Tweet donde se solicitaba, además de la difusión, la participación en la encuesta de otros usuarios de la red social.



## EL HÉROE CONTEMPORÁNEO

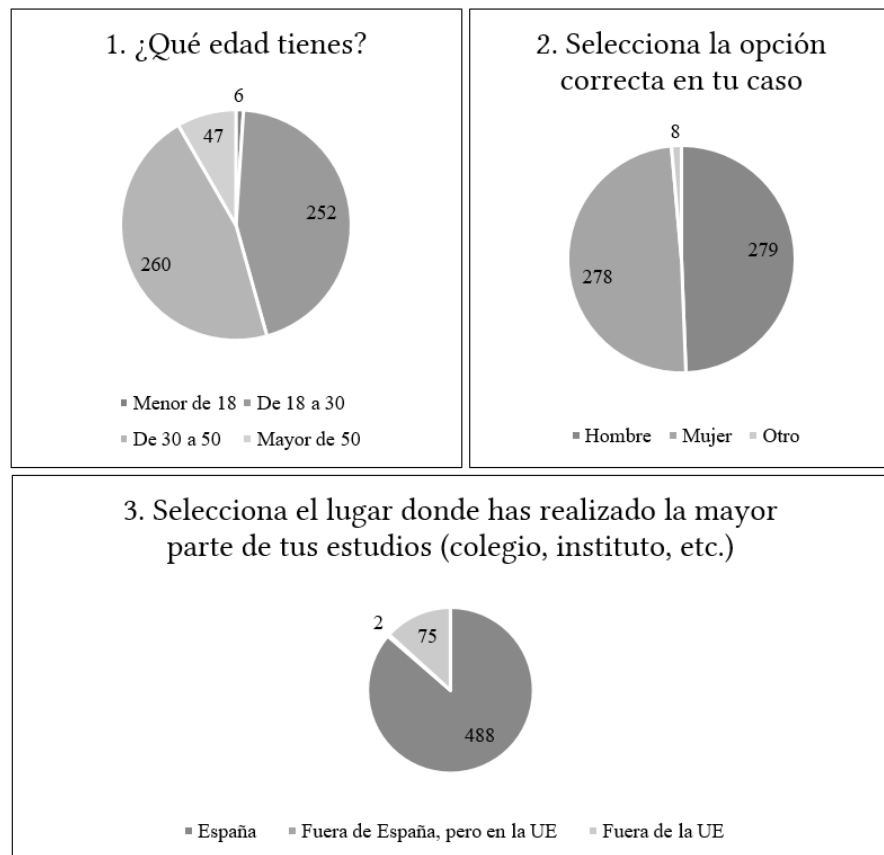
Han pasado muchos años desde que el héroe clásico, como Hércules, quedó atrás, y hoy en día las obras culturales (ya sean libros, cómics, películas, series, videojuegos...) ofrecen una imagen de héroe muy distinta. Sin embargo, ¿qué cualidades debe reunir un personaje (ya sea real o ficticio) para que pienses que es un héroe?

Puedes pensar en cualquiera de tus personajes preferidos de literatura, cine, videojuegos o cualquier otra expresión cultural, así como en aquellas personas que según tú sean o hayan sido héroes a lo largo de la Historia o de la actualidad. Después, selecciona los rasgos de la personalidad de aquel o aquella que para ti sean dignos de ser llamados héroe o heroína. También te doy la opción de que añadas, si lo crees necesario, otros rasgos distintos que creas que deberían estar en la lista. Por último, te pido que nombres a tres personajes reales o no que tú consideres héroes o heroínas.

NINGUNA DE LAS RESPUESTAS ES INCORRECTA. Tan solo selecciona las que creas más oportunas. Puedes marcar todas las que necesites, no hay máximo ni mínimo.

Usaré los datos de esta encuesta para mi tesis doctoral sobre fantasía épica. Por supuesto, tu colaboración es totalmente anónima. ¡¡Muchas gracias por tu tiempo!!

### PREGUNTAS DE CONTROL

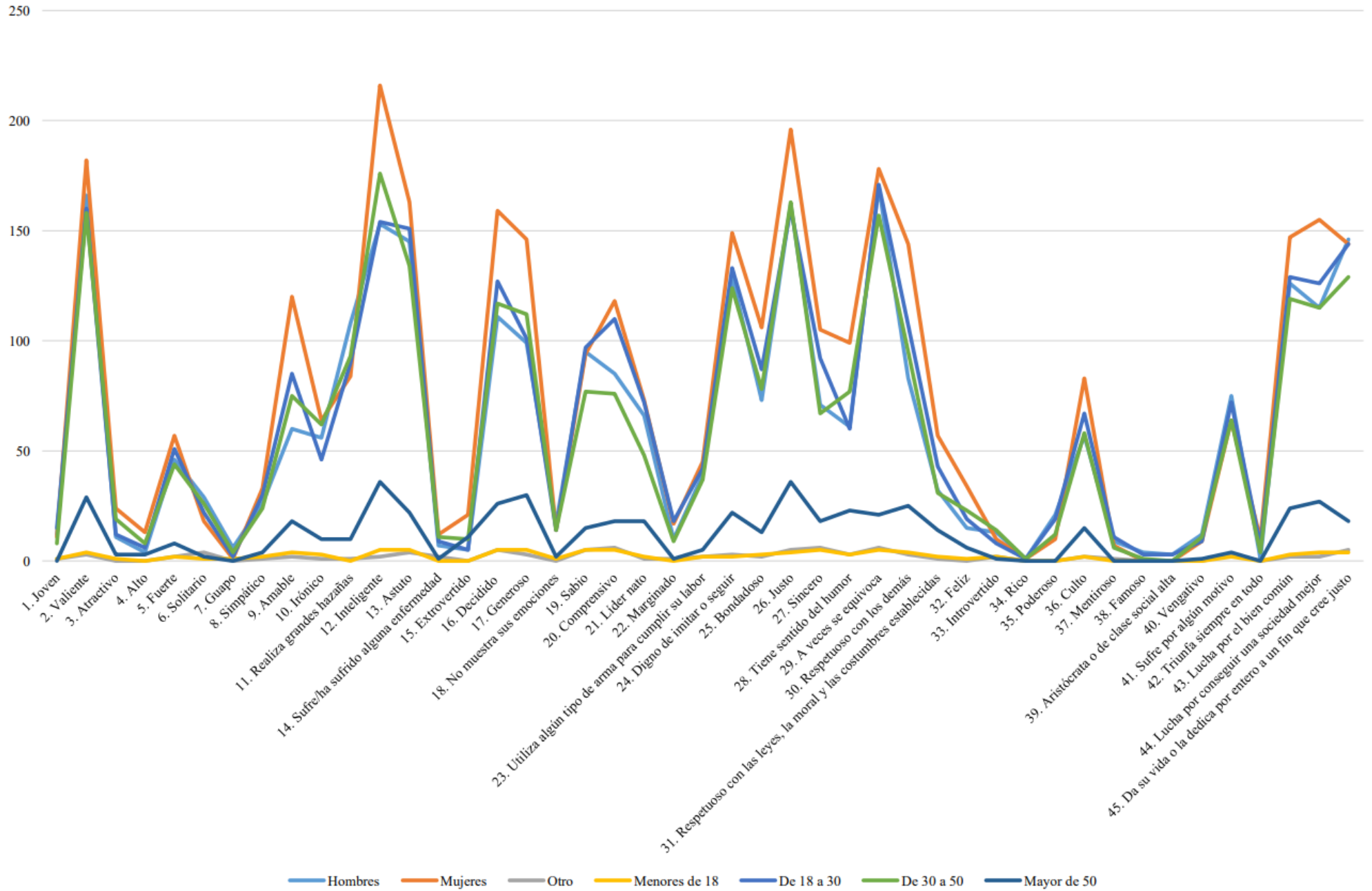


**Marca las características que creas que debe reunir tu héroe o heroína ideal.**

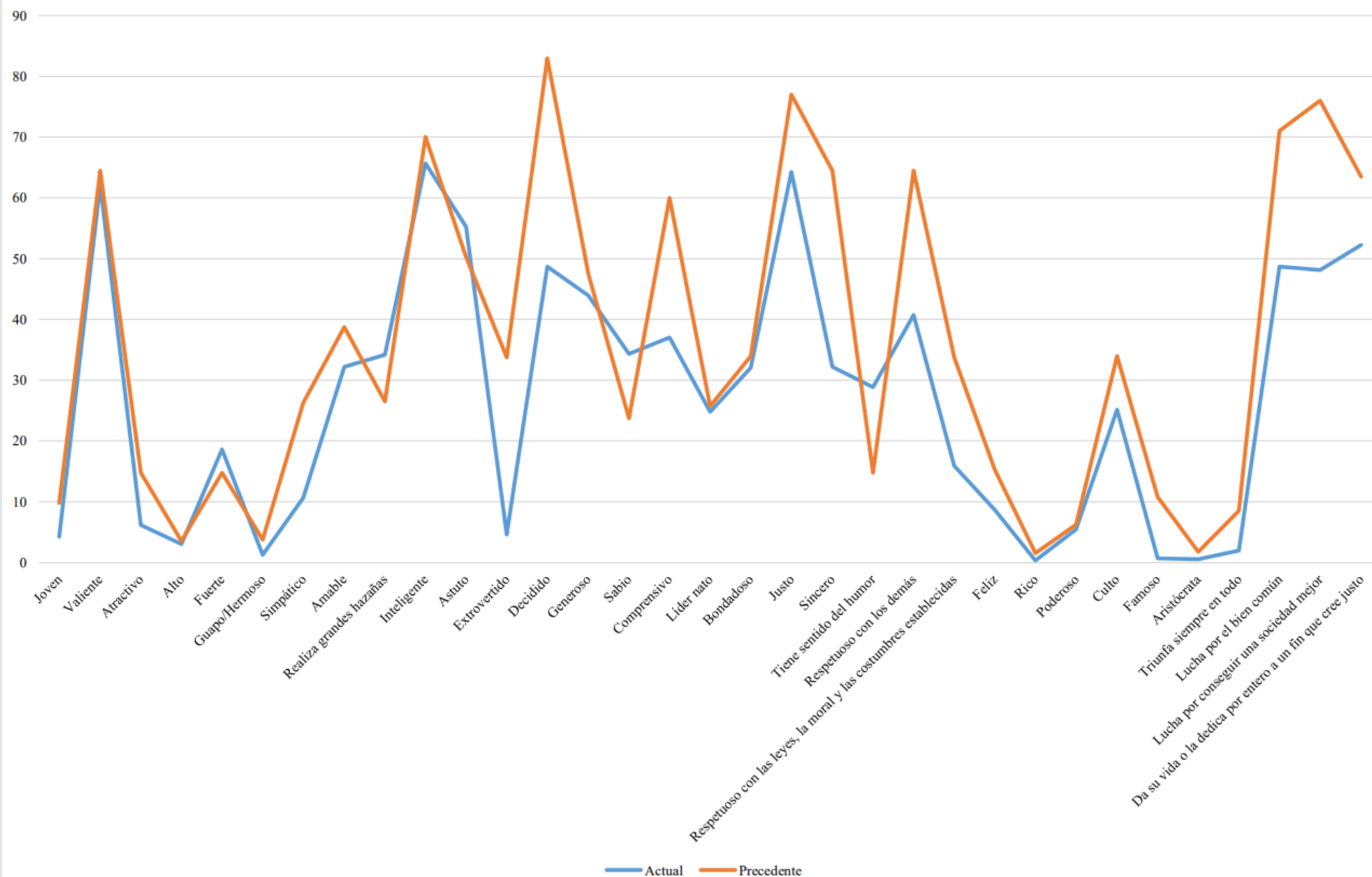
· Aparecen sombreados los rasgos no canónicos.

1. Joven
2. Valiente
3. Atractivo
4. Alto
5. Fuerte
6. Solitario
7. Guapo
8. Simpático
9. Amable
10. Irónico
11. Realiza grandes hazañas
12. Inteligente
13. Astuto
14. *Sufre/ha sufrido una enfermedad que altera (o no) su físico*
15. Extrovertido
16. Decidido
17. Generoso
18. *No muestra sus emociones*
19. Sabio
20. Comprensivo
21. Líder nato
22. Marginado
23. *Utiliza algún tipo de arma para cumplir su labor*
24. Digno de imitar o seguir
25. Bondadoso
26. Justo
27. Sincero
28. Dotado de sentido del humor
29. *A veces se equivoca*
30. Respetuoso con los demás
31. Respetuoso con las leyes, la moral y las costumbres establecidas
32. Feliz
33. *Introvertido*
34. Rico
35. Poderoso
36. Culto
37. *Mentiroso*
38. Famoso
39. Aristócrata o de clase social alta
40. *Vengativo*
41. *Que sufre por algún motivo*
42. Que triunfa siempre en todo
43. Que lucha por el bien común
44. Que lucha por conseguir una sociedad mejor
45. Que da su vida o la dedica íntegramente a un fin que cree justo

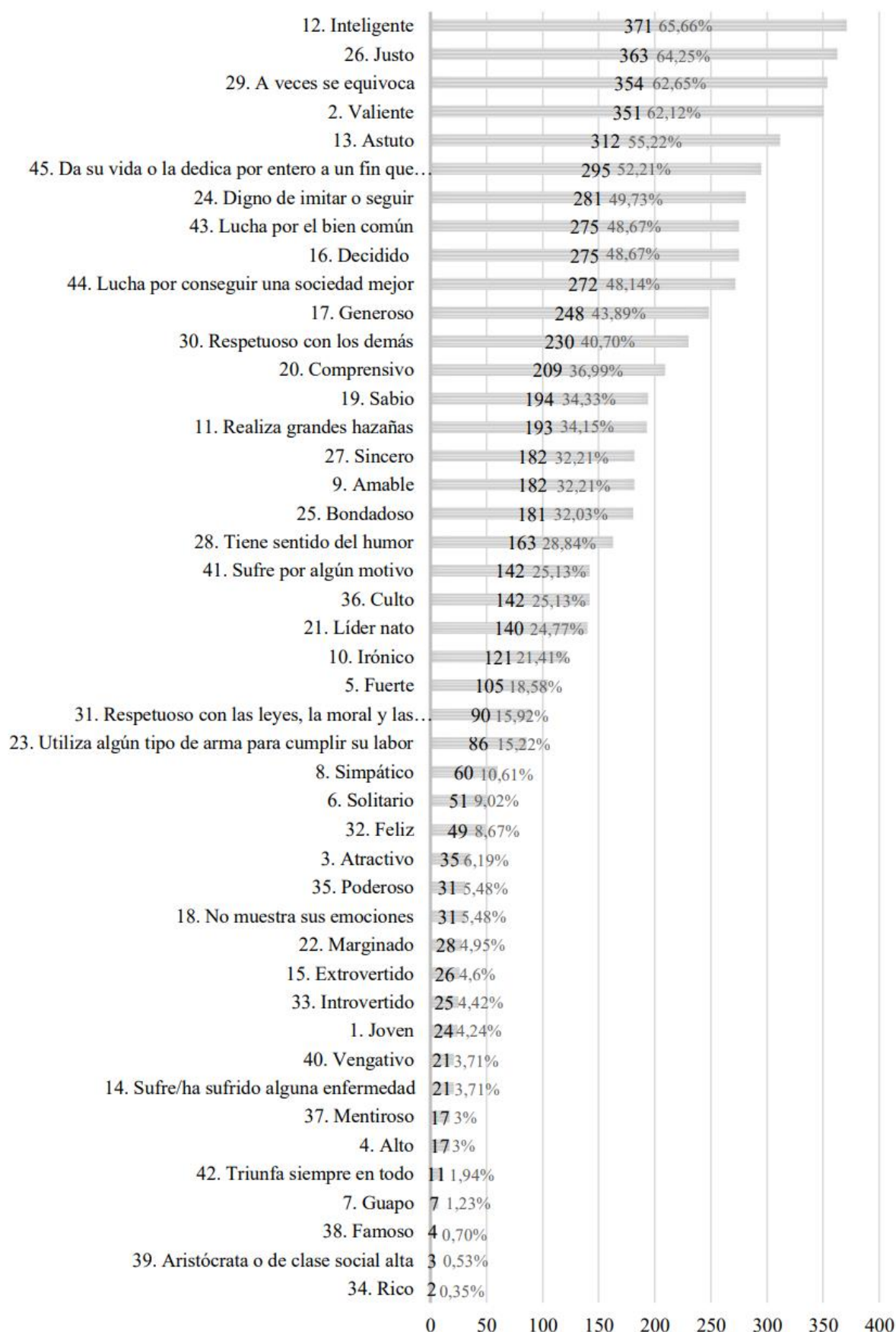
GRÁFICO 1: COMPARATIVA GENERAL ENTRE RASGOS HEROICOS



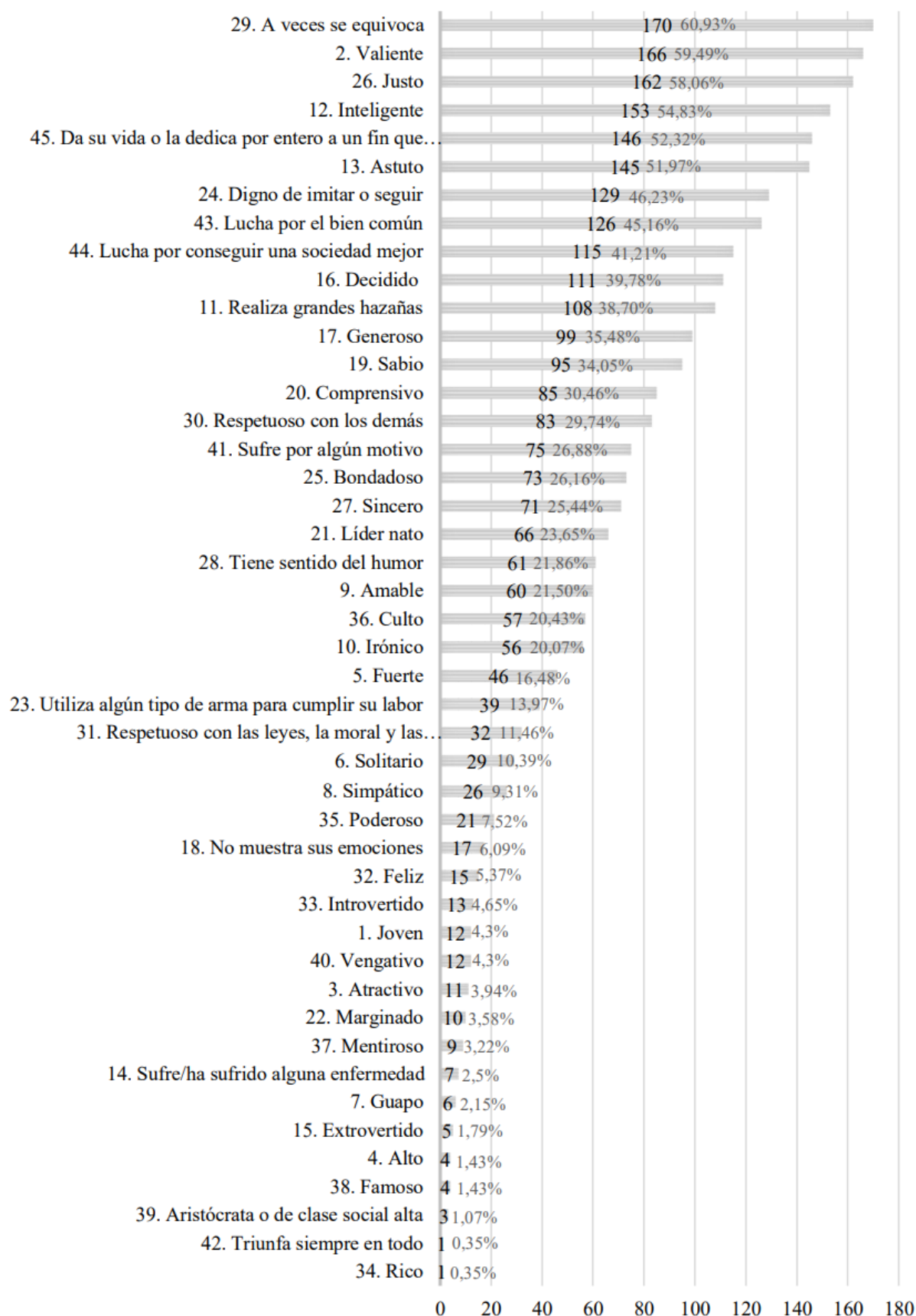
**GRÁFICO 2: COMPARATIVA ENTRE RASGOS HEROICOS CON ESTUDIO PRECEDENTE**  
Se muestran los rasgos coincidentes entre ambos estudios (porcentual)



### GRÁFICO 3: DATOS GENERALES (565) DE CARACTERÍSTICAS DEL HÉROE O HEROÍNA

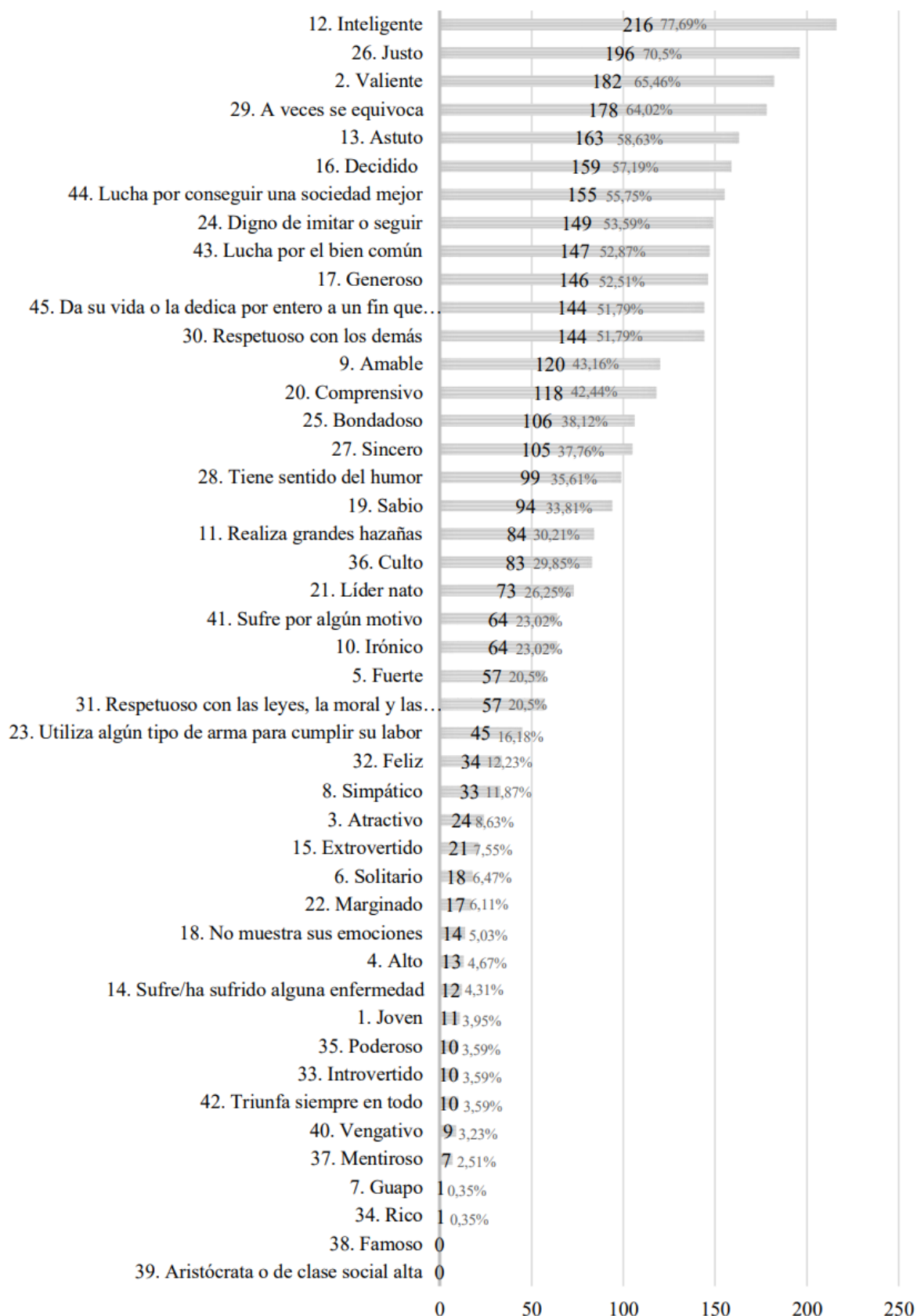


## GRÁFICO 4: DATOS ENTRE HOMBRES (279) DE CARACTERÍSTICAS DEL HÉROE O HEROÍNA

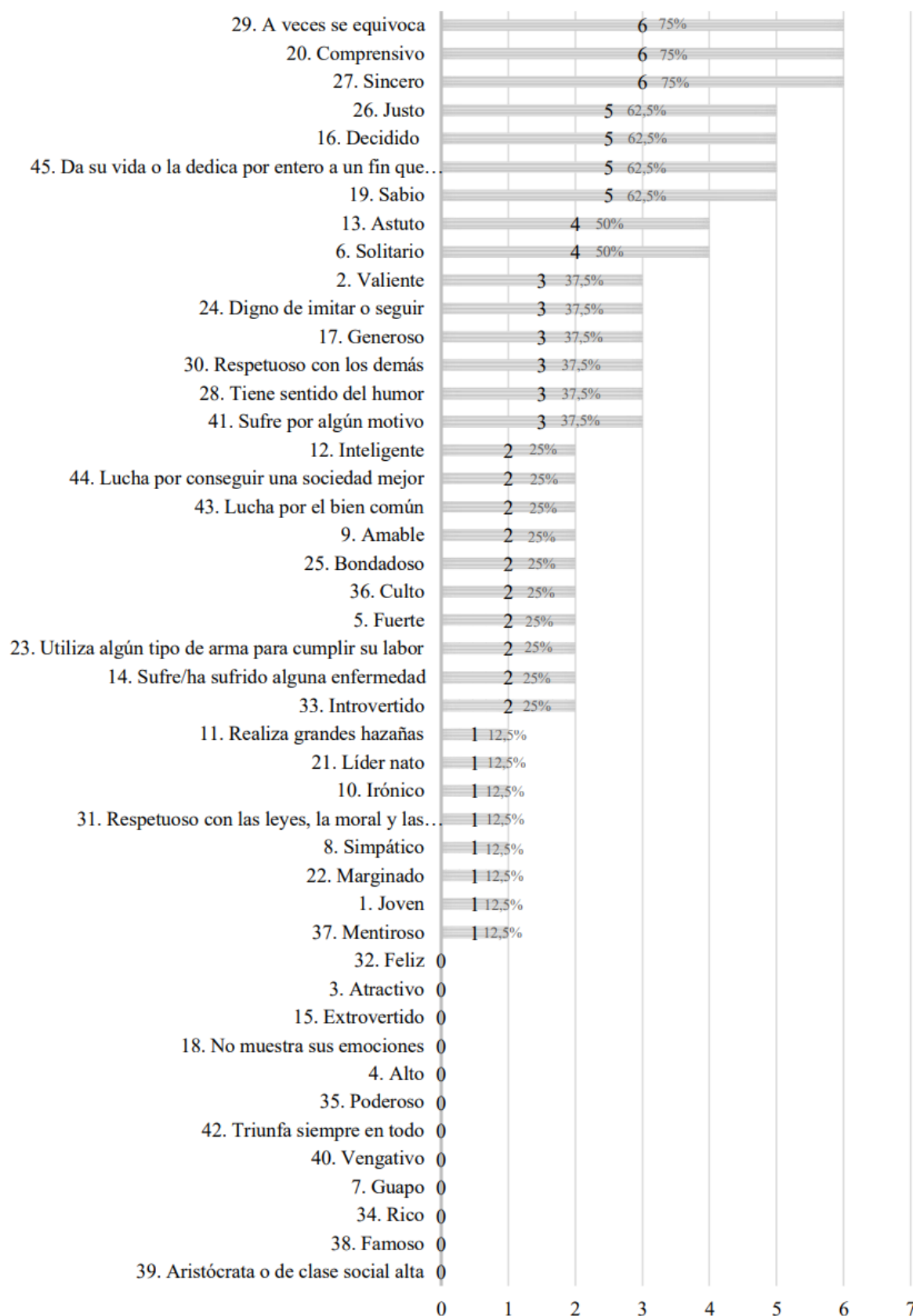




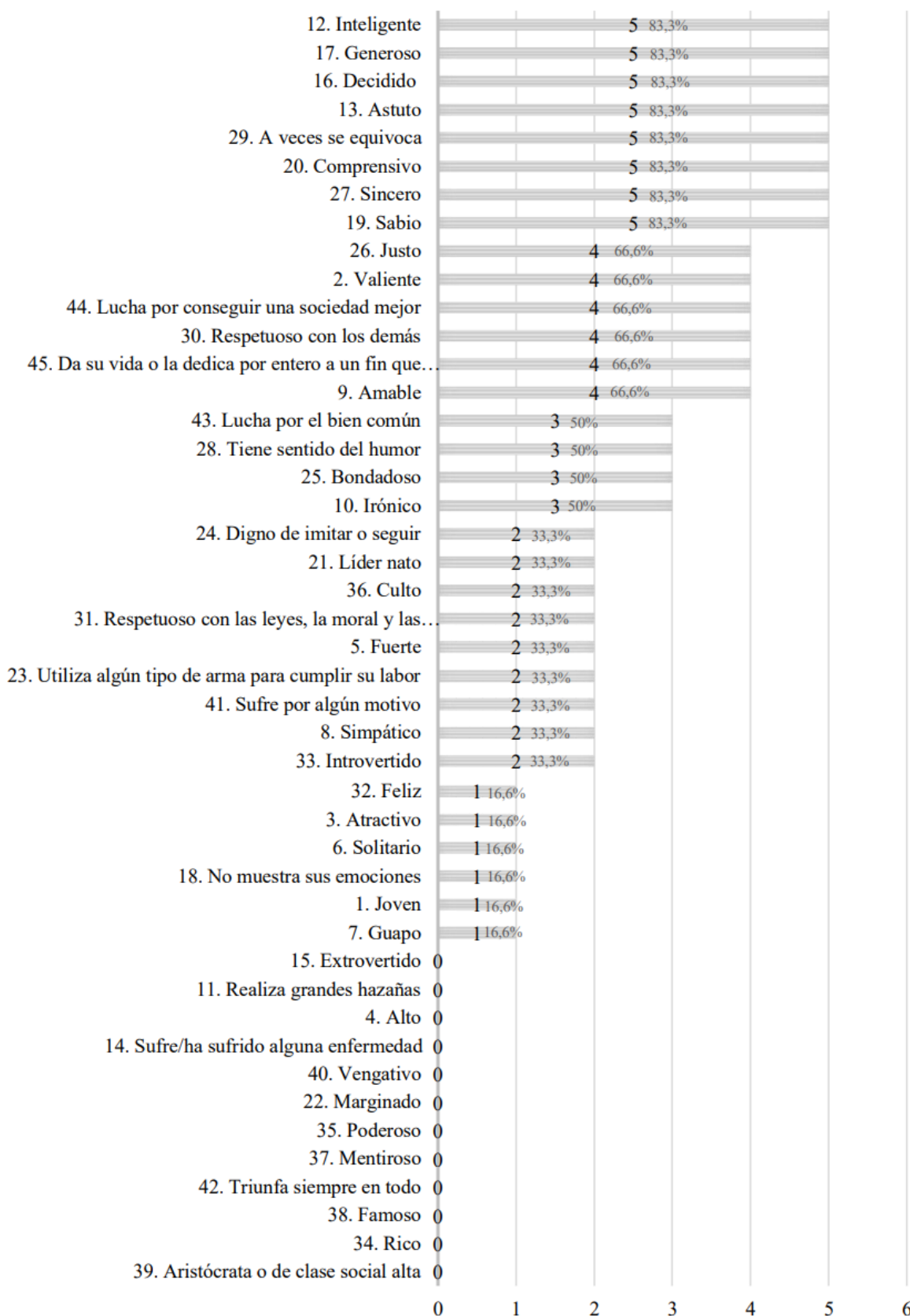
## GRÁFICO 5: DATOS ENTRE MUJERES (278) DE CARACTERÍSTICAS DEL HÉROE O HEROÍNA



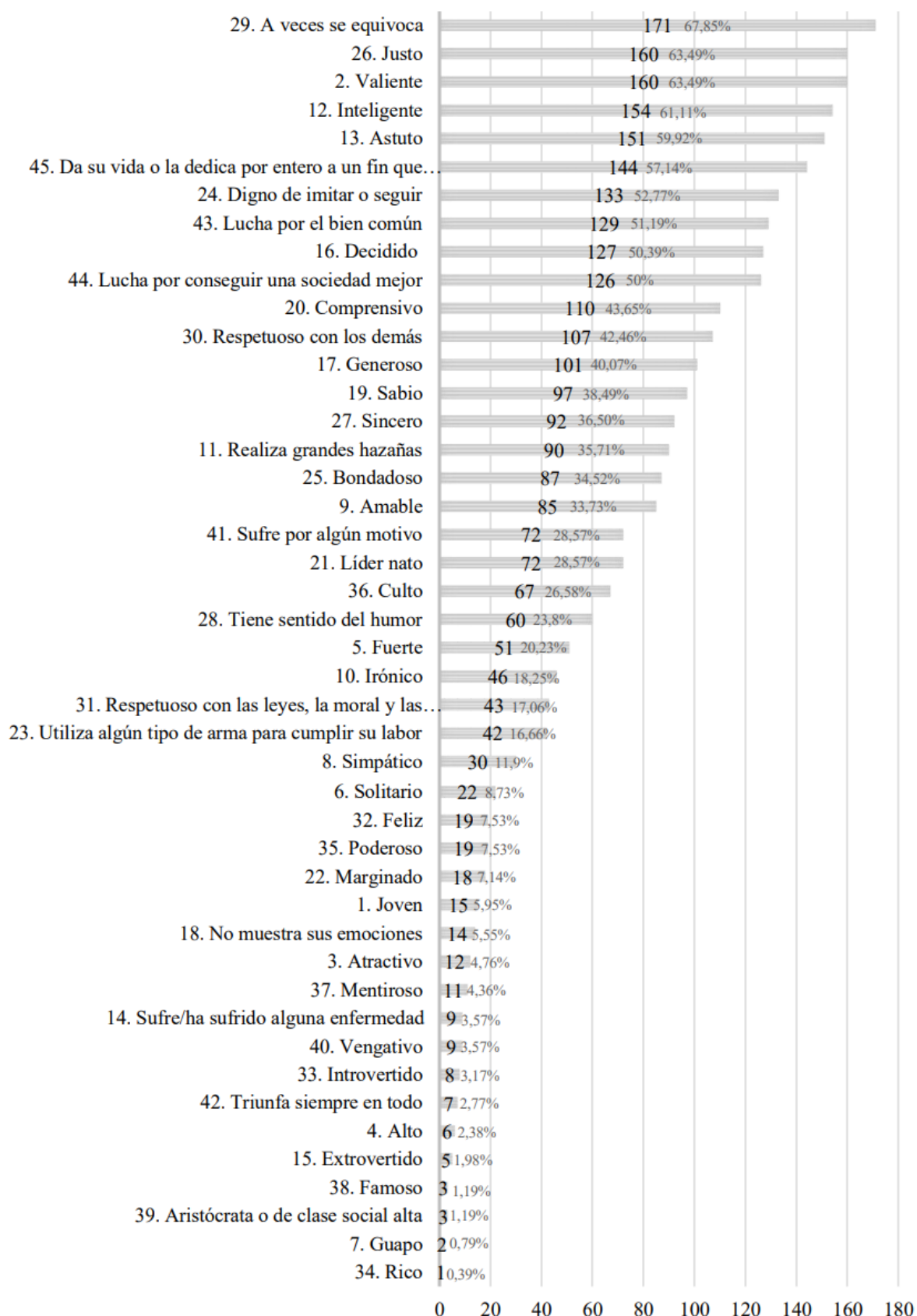
## GRÁFICO 6: DATOS ENTRE OTRO GÉNERO (8) DE CARACTERÍSTICAS DEL HÉROE O HEROÍNA



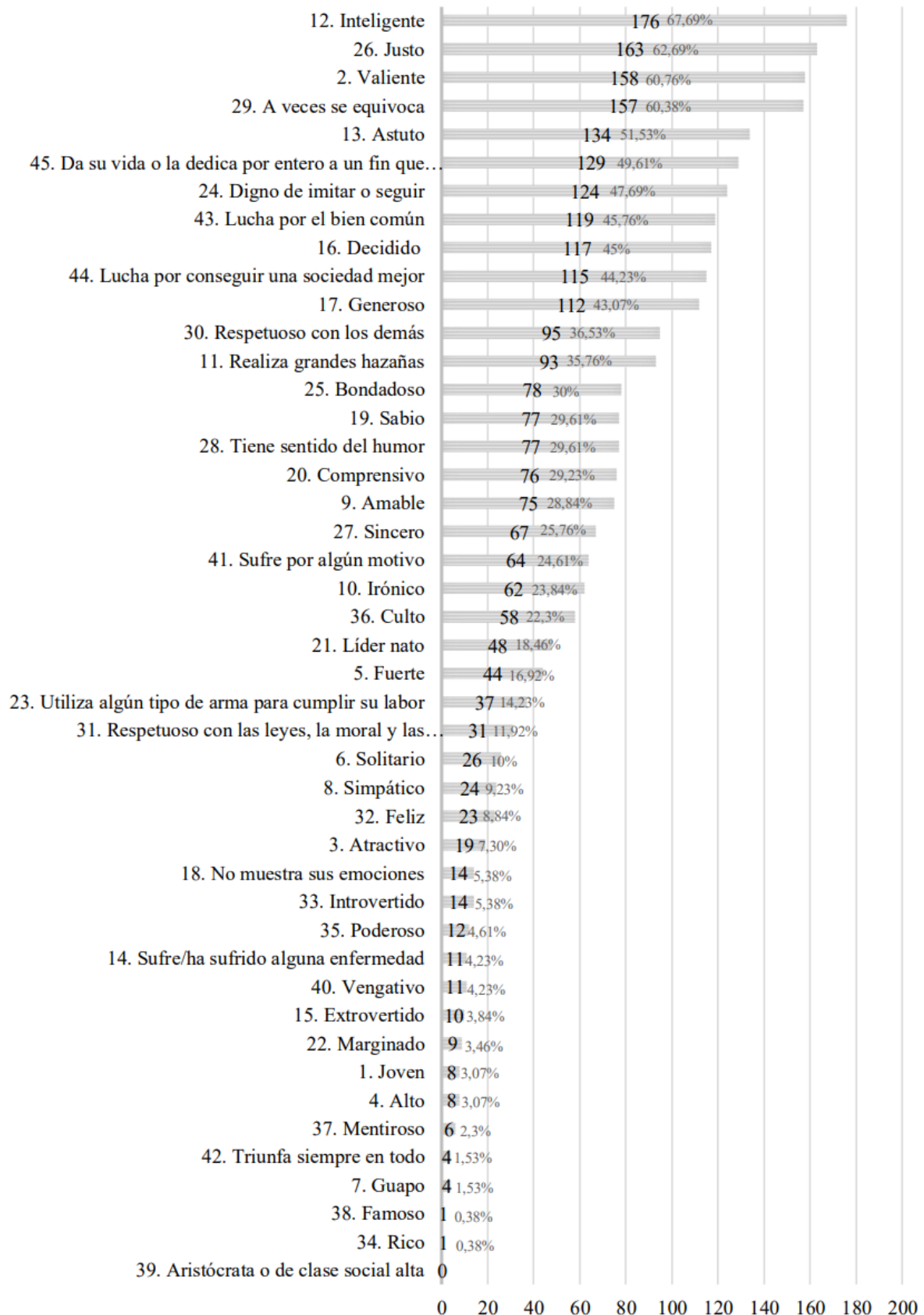
## GRÁFICO 7: DATOS MENORES DE 18 AÑOS (6) DE CARACTERÍSTICAS DEL HÉROE O HEROINA



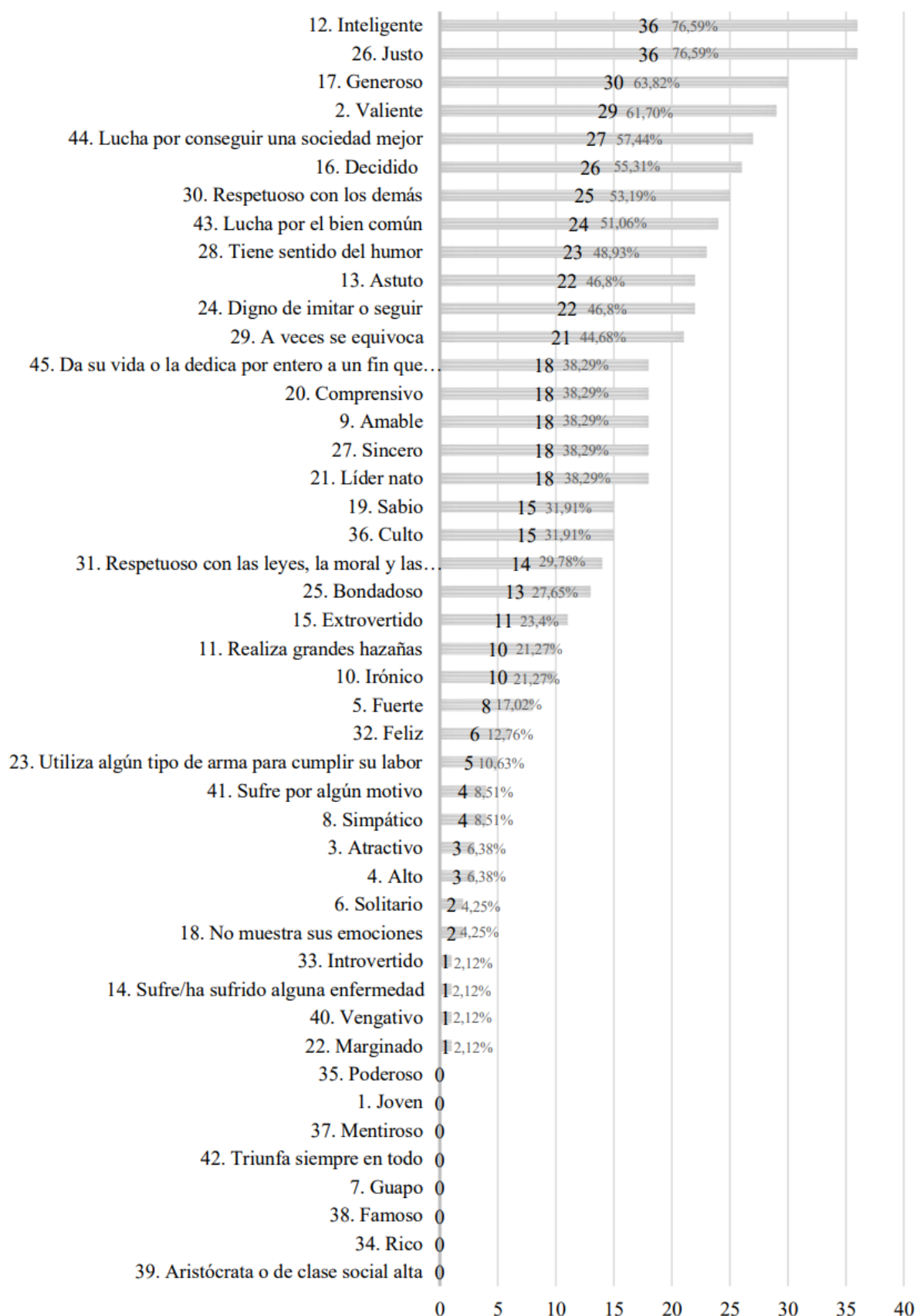
## GRÁFICO 8: DATOS ENTRE 18-30 AÑOS (252) DE CARACTERÍSTICAS DEL HÉROE O HEROINA



## GRÁFICO 9: DATOS ENTRE 30-50 AÑOS (260) DE CARACTERÍSTICAS DEL HÉROE O HEROÍNA

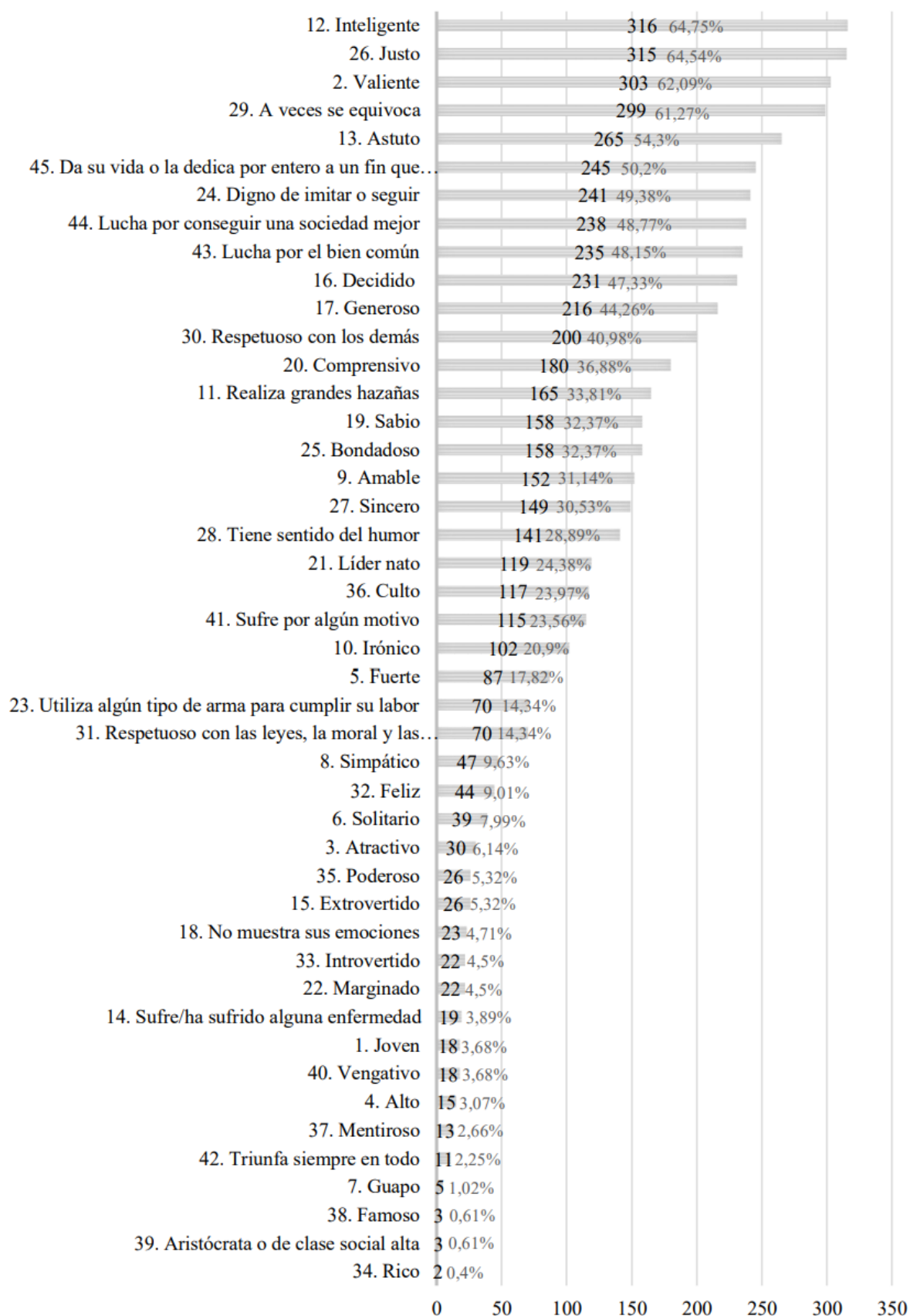


## GRÁFICO 10: DATOS MAYORES DE 50 AÑOS (47) DE CARACTERÍSTICAS DEL HÉROE O HEROÍNA

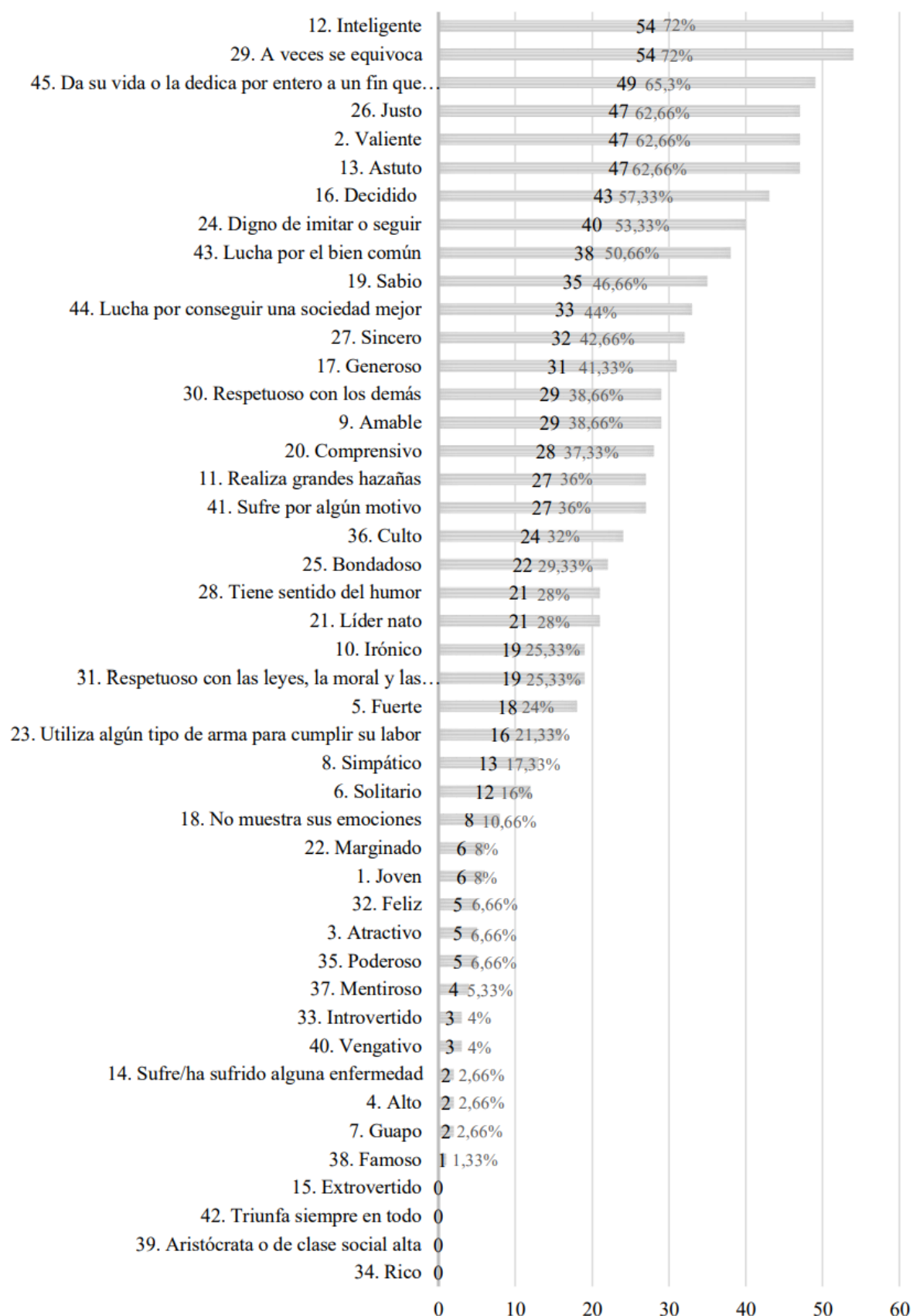




## GRÁFICO 11: DATOS ENTRE EDUCADOS EN ESPAÑA (488) DE CARACTERÍSTICAS DEL HÉROE O HEROÍNA

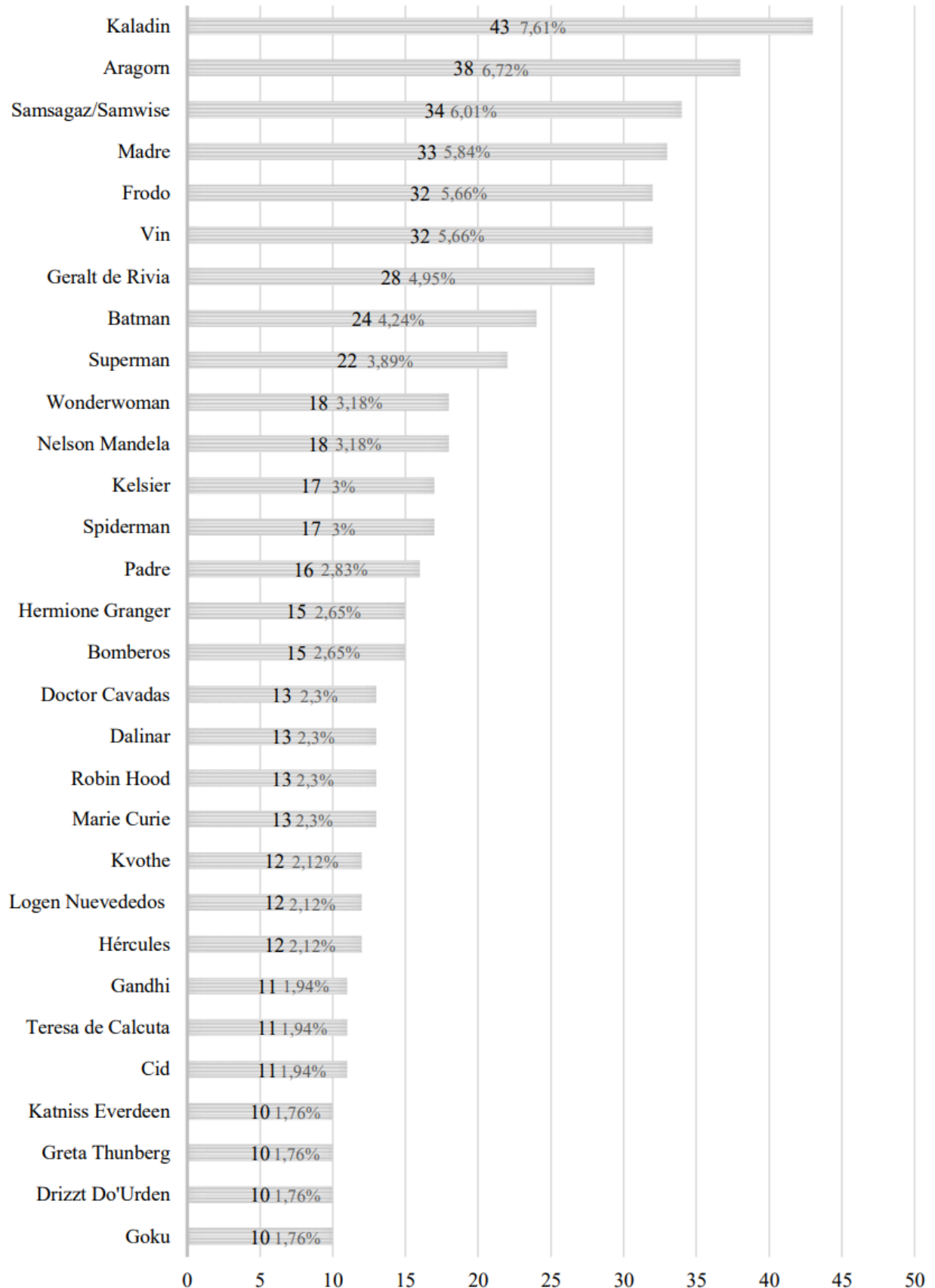


## GRÁFICO 12: DATOS ENTRE EDUCADOS FUERA DE LA UE (75) DE CARACTERÍSTICAS DEL HÉROE O HEROÍNA



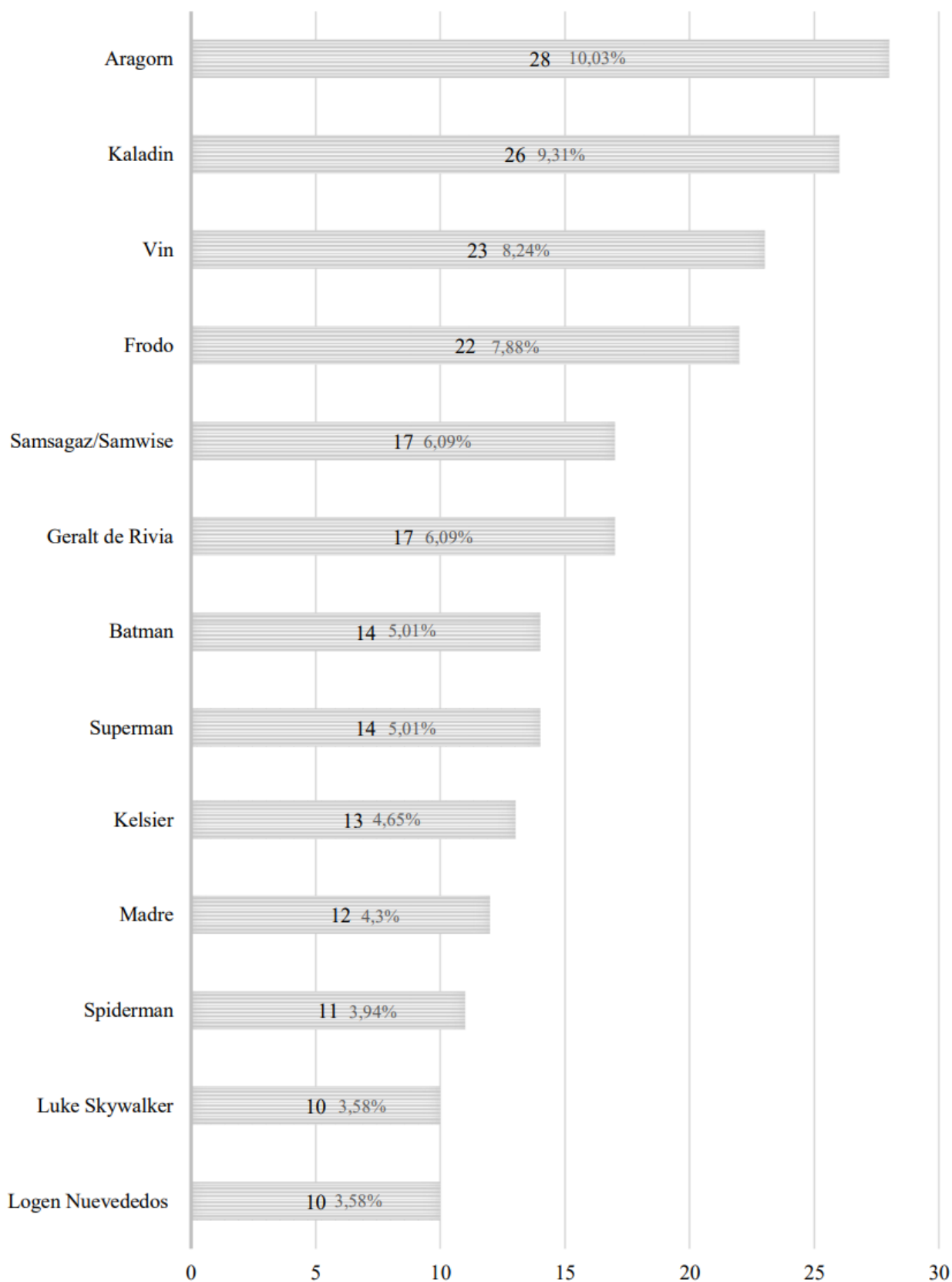


## GRÁFICO 13: DATOS GENERALES DE HÉROES Y HEROINAS (mayor a menor coincidencia)



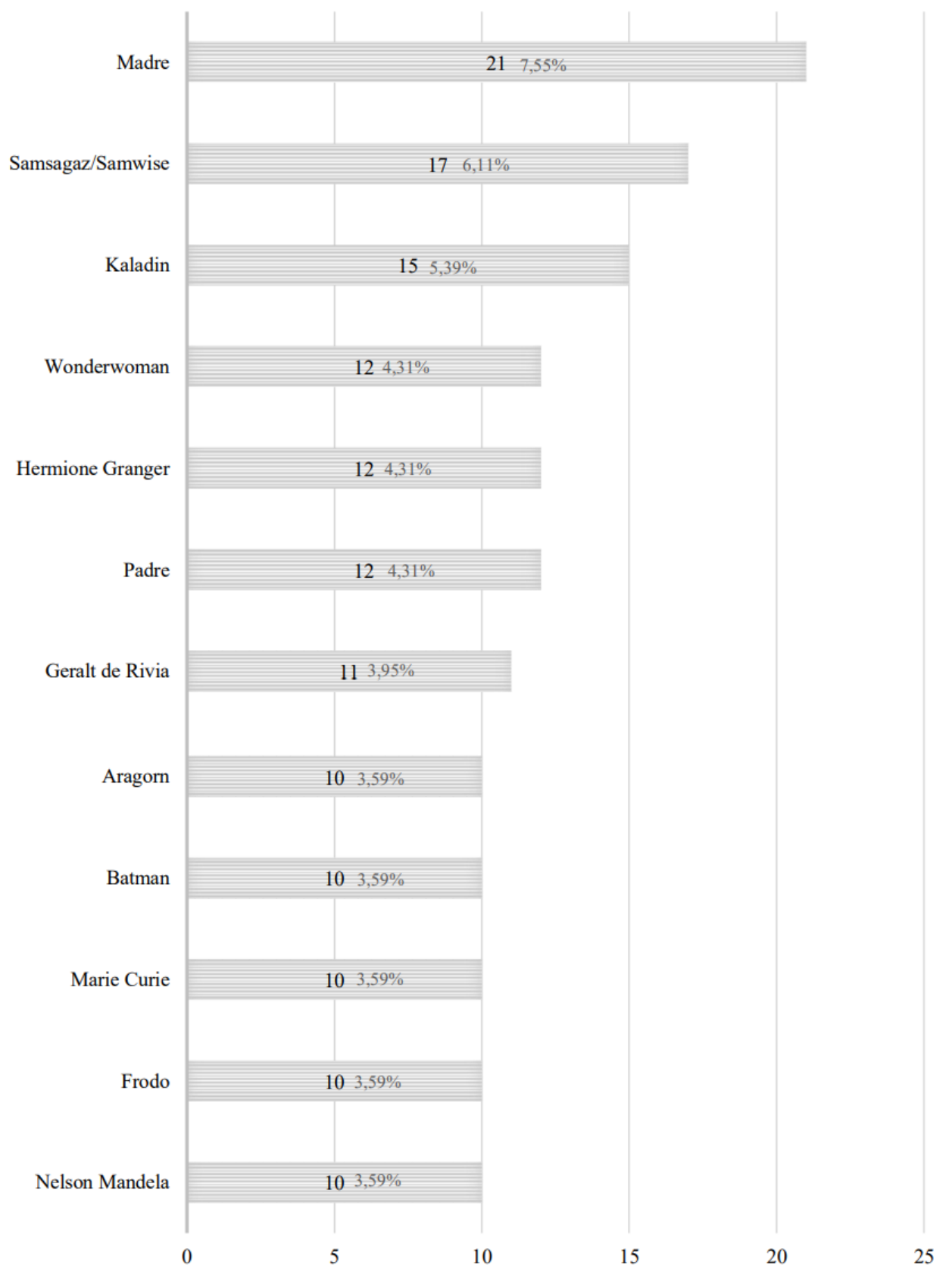
## GRÁFICO 14: DATOS ENTRE HOMBRES (279) DE HÉROES Y HEROINAS

(mayor a menor coincidencia)

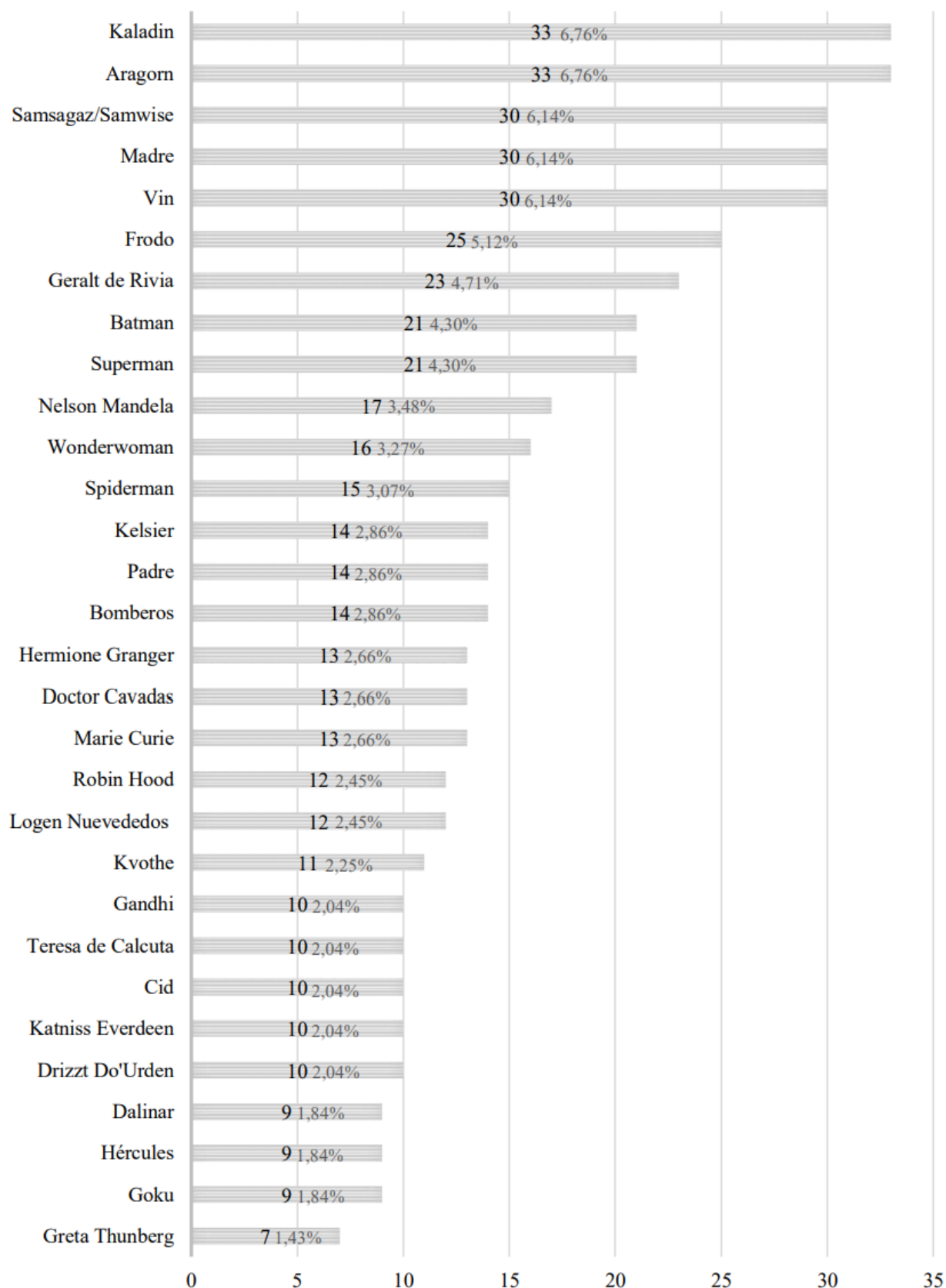


## GRÁFICO 15: DATOS ENTRE MUJERES (278) DE HÉROES Y HEROÍNAS

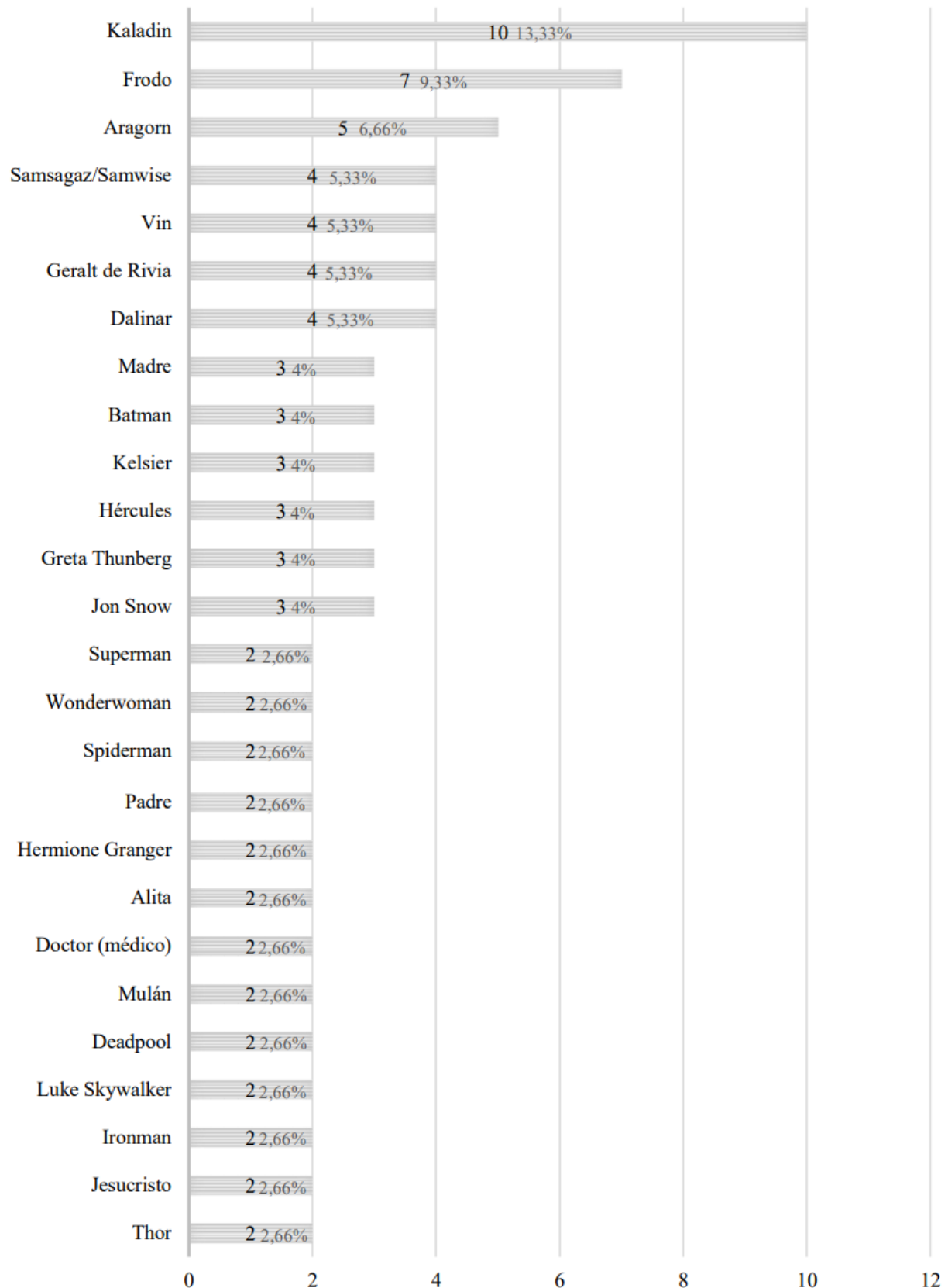
(mayor a menor coincidencia)



## GRÁFICO 16: DATOS ENTRE LOS EDUCADOS EN ESPAÑA (488) SOBRE HÉROES Y HEROÍNAS (mayor a menor coincidencia)

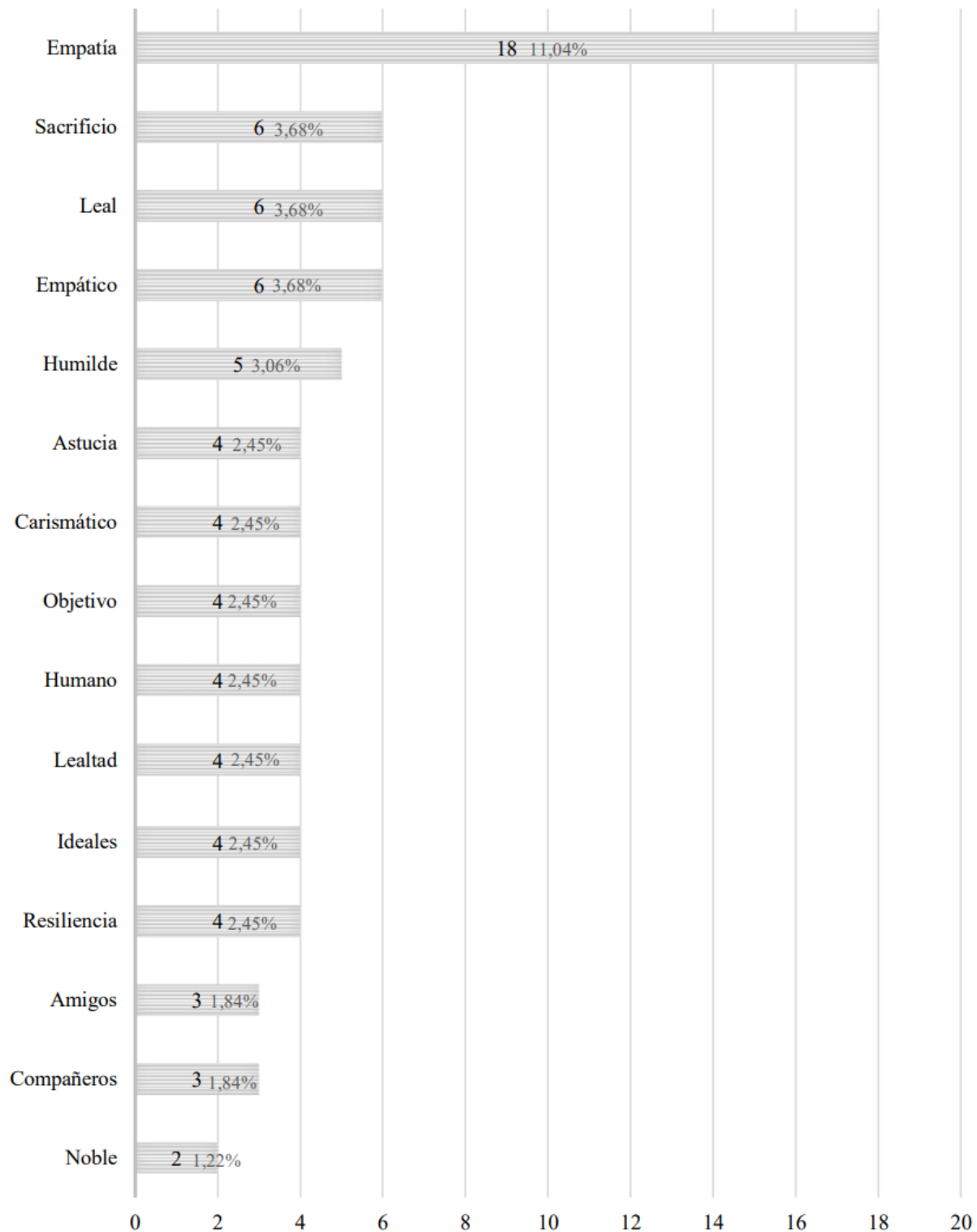


# GRÁFICO 17: DATOS ENTRE LOS EDUCADOS FUERA DE LA UE (75) SOBRE HÉROES Y HEROÍNAS (mayor a menor coincidencia)





## GRÁFICO 18: CARACTERÍSTICAS PROPUESTAS SOBRE EL HÉROE O HEROÍNA: COINCIDENCIAS

Total de aportaciones: 163



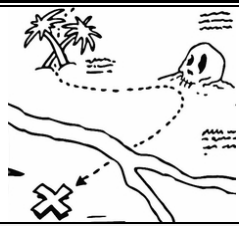
## **Ejemplificando los estratos espaciales**

A continuación, se adjuntan las tablas con el análisis de los distintos estratos espaciales (topográfico, cronotópico y espacial) que sirven como orientación para el acercamiento al espacio narrativo de la fantasía épica.

| ESTRATO TOPOGRÁFICO   |  |
|---|--|
| Ejemplo extraído de <i>El señor de los anillos</i>                                |  |
|  | <p>La <b>descripción topográfica</b> inicial, de tipo enciclopédico, mediante la que el lector se hace una idea del reparto de las tierras y la organización social, se efectúa mediante las pinceladas del siguiente fragmento:</p>   |
|   | <p>The Shire was divided into four quarters, the Farthings already referred to, North, South, East, and West; and these again each into a number of folklands, which still bore the names of some of the old leading families, although by the time of this history these names were no longer found only in their proper folklands. Nearly all the Tookes still lived in the Tookland, but that was not true of many other families, such as the Bagginses or the Boffins. Outside the Farthings were the East and West Marches: the Buckland (p. 96); and the Westmarch added to the Shire in S.R. 1462. (Tolkien, Fellowship 9)</p> |
|   | <p><b>Mapa espacial:</b> Queda esbozado mediante la descripción anterior, aunque aparece también un mapa geográfico como soporte paratextual.</p>  |
|   |    |
| <p>UNIDAD ESPACIAL</p> <p>Lugar</p> <p>La Comarca</p>                             | <p><b>Función intranarrativa:</b> La Comarca es el hogar de los <i>hobbits</i>, una raza de seres con costumbres propias, pacífica y apartada de los grandes eventos del mundo que les rodea.</p>  |
|   | <p><b>Función extranarrativa:</b> La Comarca es el acercamiento del lector hacia la Tierra Media, en el que se le presenta a los seres que tendrán importancia posterior en la narración: los <i>hobbits</i>, seres pequeños y apartados de las grandes esferas, pero que habrán de realizar grandes hazañas.</p>  |
|   | <p><b>Tipos de espacios:</b> La Comarca es un espacio de tipo geopolítico (es una región). Los espacios que engloba, sin embargo, son principalmente de tipo <u>rural</u> y <u>campestre</u>: «The land was rich and kindly, and though it had long been deserted when they entered it, it had before been well tilled, and there the King had once had many farms, cornlands, vineyards, and woods» (Tolkien, Fellowship 5).</p>  |



|  |              |   |
|--|--------------|---|
|  |              | <p>También consta de zonas <u>urbanas</u>, constituidas por hogares de los hobbits: <u>casas</u> —«[...] were often large, and inhabited by large families» (<i>ibid.</i> 7); o <u>cavernas</u> —«The poorest went on living in burrows of the most primitive kind, mere holes indeed, with only one window or none; while the well-to-do still constructed more luxurious versions of the simple diggings of old» (<i>ibid.</i> 6).</p>  |
|  | PLANO MÍTICO | <p><b>Ambientación:</b> Algunos elementos hacen referencia a un escenario premedieval o del mismo Medievo (la guerra, los movimientos migratorios, etc.). Sin embargo, elementos de la sociedad <i>hobbit</i> como el pacifismo hacen referencia no tanto a un momento histórico, sino a una serie de costumbres que el autor británico, tal y como señala Shippey, trató de plasmar en su obra:</p> <p style="padding-left: 40px;">Thus historically the Shire is like / unlike England, the hobbits like / unlike English people. Hobbits live in the Shire as the English live in England, but like the English come somewhere else, indeed from the Angle. (116)</p>  |
|  |              | <p><b>Nivel fantástico:</b> La Comarca funciona como una «isla», apartada del resto de la Tierra Media. En ella la magia no tiene cabida. Cuando Bilbo Bolsón desaparece en medio de su fiesta de cumpleaños (Tolkien, <i>Fellowship</i> 30), todos los invitados se asombran. El <i>reversal</i> en este punto es doble: primero se tambalean las leyes del mundo ficticio (al menos, una parte de este), y después se conmueven las de la realidad del lector. La amalgama de familias hobbits que asisten a este hecho comprenden pronto que se trata de una broma del viejo estrafulario, pero el lector sabe que hay algo más detrás de aquella desaparición.</p> <p>La actitud de la Comarca y sus habitantes hacia la magia queda plasmada poco después de este acontecimiento, con la mención de una imagen mítica del propio Bilbo Bolsón:</p> <p style="padding-left: 40px;">It became a fireside-story for young hobbits; and eventually Mad Baggins, who used to vanish with a bang and a flash and reappear with bags of jewels and gold, became a favourite character of legend and lived on long after all the true events were forgotten. (Tolkien, <i>Fellowship</i> 41)</p> |

| ESTRATO CRONOTÓPICO  |   |
|--|---|
| Ejemplo extraído de <i>El señor de los anillos</i>   |   |
|  <p>UNIDAD ESPACIAL<br/><i>Ámbito de actuación</i></p> <p>A través del Bosque Viejo</p> | <p><b>Relaciones sincrónicas:</b> <i>movimiento y descanso.</i></p> <p><b>Relaciones diacrónicas:</b> <i>dirección y ejes de movimiento.</i></p> <div data-bbox="743 595 1378 1173"> <p>A TRAVÉS DEL BOSQUE VIEJO</p> <div> <div> <p>1 <b>Objetos en movimiento</b><br/>(<i>motion</i>)</p> <p><i>Hobbits:</i> Frodo, Sam, Merry y Pippin</p> <p><i>Anillo de Poder</i></p> </div> <div> <p>2 <b>Objetos en descanso</b><br/>(<i>rest</i>)</p> <p><i>Sujetos:</i> Tom Bombadil, Baya de Oro.</p> <p><i>Objetos:</i> El propio bosque (árboles vivos)</p> </div> </div> <div> <div>DIRECCIÓN</div> <div> <p><b>Punto A:</b><br/><i>Frontera de la Comarca</i></p> <p><b>Estación:</b><br/><i>Bosque Viejo</i></p> <p><b>Punto B:</b><br/><i>Hacia Rivendel</i></p> </div> </div> <div> <div>EJES</div> <div> <p><b>Fuerza I:</b><br/><i>Prescripciones de Gandalf ¿bien?</i></p> <p><b>Fuerza II:</b><br/><i>Trampas del Bosque ¿mal?</i></p> <p><b>Fuerza III:</b><br/><i>Intervención de Bombadil ¿neutral?</i></p> </div> </div> </div> |
|  | <p><b>Historia del escenario:</b> Ya mencionábamos antes que, nada más cruzar la frontera de la Comarca, los hobbits ponen en común las historias que conocen sobre el Bosque Viejo. Esta breve narración pondrá sobre aviso al lector, en el que se establecerá una concepción del escenario.</p> <p>But the Forest is queer. Everything in it is very much more alive, more aware of what is going on, so to speak, than things are in the Shire. And the trees do not like strangers. They watch you. [...] In fact, they [the trees] attacked the Hedge: they came and planted themselves right by it, and leaned over it. But the hobbits came and cut down hundreds of trees, and made a great bonfire in the Forest, and burned all the ground in a long strip east of the Hedge. After that the trees gave up the attack, but they became very unfriendly. (Tolkien, Fellowship 108)</p>  |
|  | PLANO MÍTICO  |





## Entrevistando a Aranzazu Serrano

Aranzazu Serrano Lorenzo nació en Madrid (1975), es licenciada en Periodismo y ha trabajado en medios como el diario *20 Minutos*, *Europa Press* y varias revistas de los grupos Vocento y Hearst. En los últimos años ha compatibilizado su labor periodística con el sector editorial, donde ha editado y escrito diversos libros de divulgación, así como títulos infantiles. De forma esporádica también realiza trabajos de diseño gráfico e ilustración. En 1993 tuvo un sueño que se convirtió en el germen de *Neimhaim. Los Hijos de la Nieve y la Tormenta*, el inicio de una saga de fantasía nórdica con elementos vikingos y celtas que vio la luz en el año 2015. La novela obtuvo un éxito inmediato y fue nominada a los premios Kelvin y Celsius. En 2018 le siguió una nueva entrega: *Neimhaim. El azor y los cuervos*.

\*

P1. Algunos autores se definen como arqueólogos o jardineros cuando optan por descubrir o perfilar su historia conforme la escriben; otros se consideran estrategas que prefieren organizar el proceso al milímetro. ¿Cómo es construir un mundo tan rico como el de *Neimhaim* y los Reinos Extraños? ¿Podría comentar alguna anécdota del proceso?

R1. Yo me veo como un títere: son los personajes los que me usan para transcribir su historia y describir su mundo. *Neimhaim* nació de un sueño, su mismo nombre, al igual que muchos otros de la novela

(incluyendo el de los protagonistas) aparecían en mi sueño, así que debo mucho a mi subconsciente. Me resulta muy difícil escribir si antes no he soñado lo que quiero contar. Es como si esos sueños me dieran un hilo, y en la vigilia yo solo tengo que tirar de ese hilo, para ver a dónde me llevan. Por supuesto, no todo es fantasear: una vez la historia está conformada, me apasiona darle forma aportando una ambientación creíble que haga más sólido el mundo y la historia. Y eso requiere un gran trabajo de documentación. Así creé Neimhaim.

**P2. *El señor de los anillos* y —últimamente— *Juego de tronos* son dos ejemplos que mucha gente reconoce como fantasía épica. Ambas obras se desarrollan en mundos de inspiración medieval, a diferencia de *Neimhaim*, que bebe de la mitología nórdica. ¿Cómo cree que ha recibido este cambio el público lector? Como lectora de otras obras del género, ¿esa característica le supone alguna dificultad añadida a la hora de escribir *Neimhaim*?**

R2. Desde luego, encontrar un libro de fantasía épica ambientado en un mundo vikingo es una novedad que ha impulsado mucho el éxito de *Neimhaim*. Es un soplo de aire fresco que los lectores han agradecido mucho, se han acercado con mucha curiosidad y muchos han descubierto por primera vez la mitología nórdica y se han apasionado por ella, lo cual me halaga mucho. Por otro lado, otro factor novedoso que creo que los lectores han agradecido mucho en *Neimhaim* es que la mujer ocupa un protagonismo pocas veces visto en la literatura épica, o que presento una sociedad no machista, en la que no hay diferencia de roles entre hombres y mujeres.

P3. ¿Cómo es escribir (y publicar) fantasía en España? ¿Cree que la experiencia difiere de lo que pueda vivirse en otros países como el Reino Unido, donde las obras de fantasía suelen copar las listas de los más vendidos?

R3. En España la literatura fantástica siempre ha sido considerada literatura menor, de poca importancia, e incluso ha sido menospreciada y ninguneada, pese a que tenemos grandes plumas que se han dedicado a este género, como Ana María Matute. Estamos a mucha distancia del reconocimiento que tiene este género en la cultura anglosajona. No obstante, creo que cada vez se está reconociendo un poco más, a pasos muy pequeños. Hoy en día hay muchas posibilidades para publicar fantástico en España, cuando hace veinte años prácticamente no había ninguna, salvo fanzines o editoriales independientes.

P4. ¿Cree que existe algún motivo (social, histórico...) para que en España las obras fantásticas no tengan un éxito entre el público aún mayor, como sucede en países de nuestro entorno?

R4. Diría que El Quijote tiene mucho que ver con esto. El hecho de que nuestra más insigne obra literaria menosprecie y se burle de quien adoraba las novelas de caballería y vivía en sus propias ensoñaciones ha marcado nuestro ADN literario.

P5. Como avezada lectora habrá recorrido las páginas de numerosas obras, entre las cuales habrá algunas a las que tenga especial cariño. ¿Cree que alguna de ellas ha influido con mayor intensidad que otras en la saga de *Neimhaim*? ¿Piensa que algún otro producto cultural (película, serie, videojuego...) ha podido influir en su obra?

R5. Dune ha sido una gran influencia para Neimhaim, aunque sus mundos no tengan nada que ver. Sin embargo, hay muchos posos de Dune en mi obra, en el halo mesiánico y profético de sus protagonistas, venidos para cambiar el mundo, en las capacidades sobrenaturales del protagonista, que es capaz de atisbar el futuro, en la relación del protagonista con su madre, muy inspirado en Paul Atreides y Lady Jessica... Y hay muchas cosas más. Sobre todo, Frank Herbert me enseñó a construir mundos verosímiles y cómo estos iban evolucionando con el paso del tiempo; en este sentido Dune es mi referente máximo. También me influyeron mucho los libros de la saga Darkover, en los que dos culturas antagonistas están obligadas a unirse. Y sí, hay mucho de toda la cultura popular de los 80 (cómic, películas, etc), que viví con mucha intensidad de niña, en mi obra.

**P6. En su opinión, ¿piensa que España y su público lector han superado por fin la actitud despectiva y peyorativa hacia los cuentos de hadas y el género fantástico?**

R6. Rotundamente no. Queda muchísimo camino por recorrer, el género fantástico en España sigue siendo muy minoritario y no hay visos de que las altas esferas literarias reconozcan la valía del género fantástico. Y este menosprecio también existe, en diferente grado, fuera de nuestras fronteras. A día de hoy me parece sorprendente que nunca le dieran un premio Nobel a grandísimos literatos “fantásticos” como Michael Ende o el maestro Tolkien.



## **Desmenuzando Tramórea**

A continuación, se adjunta la lista con los espacios identificados a lo largo de *La saga de Tramórea*, de Javier Negrete. Debe tenerse en cuenta que la numeración de «Libro» corresponde al orden de cada uno de los volúmenes, por lo que el 1 corresponderá a *La espada de fuego*, el 2, a *El espíritu del mago*, el 3, a *El sueño de los dioses*, y el 4, a *El corazón de Tramórea*. Los espacios se han identificado según los criterios especificados en el capítulo VIII de la presente tesis doctoral.



| NOMBRE DEL ESPACIO                    | LIBRO | PÁGINA |
|---------------------------------------|-------|--------|
| Habitación de Derguín                 | 1     | 9      |
| Fortaleza de Mígranz                  | 1     | 17     |
| Bosque de Corocín                     | 1     | 32     |
| Syfrõn de Yatom – Mente de Mikhon Tiq | 1     | 34     |
| Casa de Linar                         | 1     | 39     |
| La Posada del Jabalí (Banta)          | 1     | 58     |
| Tirimnás                              | 1     | 66     |
| Desierto de Guinos                    | 1     | 66     |
| Sierra Seca                           | 1     | 67     |
| Río Hirviente                         | 1     | 67     |
| Camino de la Ruta de la Seda          | 1     | 68     |
| Zirna                                 | 1     | 68     |
| Casa de los Goriõn                    | 1     | 69     |
| Eidostar: Suburbio de Koras           | 1     | 85     |
| Frontera de Áinar                     | 1     | 95     |
| Castillo de Dogar                     | 1     | 97     |
| Orilla de un riachuelo                | 1     | 107    |
| Posada de Grata                       | 1     | 109    |
| Sima junto a una vaguada              | 1     | 115    |
| Tinieblas en la calzada               | 1     | 120    |
| Cueva subterránea                     | 1     | 140    |
| Puerta de la Seda (Koras)             | 1     | 146    |

|  |   |     |
|--|---|-----|
| La posada de Kilûr (Koras)                         | 1 | 151 |
| Aposentos de Togul Barok                           | 1 | 164 |
| Morada de los dioses (a través de los sueños)      | 1 | 166 |
| Uhdanfiún (academia militar)                       | 1 | 170 |
| Biblioteca del templo de Hindewom                  | 1 | 175 |
| Templo de Diazmom (banco)                          | 1 | 185 |
| Cantina en Koras                                   | 1 | 188 |
| Lago Bléftar                                       | 1 | 197 |
| Torre de Ulpirgos                                  | 1 | 197 |
| Interior de una sombra (Mikhon Tiq)                | 1 | 202 |
| Tarima de examen (Uhdanfiún)                       | 1 | 216 |
| Campamento de El Mazo (Krémnas)                    | 1 | 232 |
| Puente de La Hoz (Krémnas)                         | 1 | 233 |
| Camino de Xionhán (calzada imperial)               | 1 | 239 |
| Templo de Tarimán                                  | 1 | 246 |
| Posada y establo de Oetos (aldea)                  | 1 | 254 |
| Establo abandonado                                 | 1 | 263 |
| Llanura con flores (Espacio mental) (¿Purgatorio?) | 1 | 266 |
| Caverna con estalactitas                           | 1 | 276 |
| Celda  | 1 | 291 |
| Aldea de Larmiyal                                  | 1 | 300 |
| Bosque de pinos jóvenes                            | 1 | 307 |
| Claro de malas hierbas                             | 1 | 314 |

|  |   |     |
|--|---|-----|
| Bosque de robles                           | 1 | 314 |
| Fortaleza de Grios                         | 1 | 331 |
| Cima de un monte                           | 1 | 356 |
| Pantanos de Purk (descr. Literal + mítica) | 1 | 362 |
| Aldea de los Kurhones                      | 1 | 383 |
| Selva desconocida                          | 1 | 388 |
| Balsas en el río Haner                     | 1 | 390 |
| Ciudad en ruinas (playa)                   | 1 | 416 |
| Isla de Arak                               | 1 | 430 |
| Torre de Arak (enigmas)                    | 1 | 434 |
| Cielo (criatura voladora)                  | 2 | 13  |
| Vitrina de cristal (Etemenanki)            | 2 | 15  |
| El Bizarro (barco)                         | 2 | 17  |
| Casa de Darkos (Ilfatar)                   | 2 | 27  |
| Torre de la Sangre (Ilfatar)               | 2 | 38  |
| Narak (descr. Mítica)                      | 2 | 42  |
| El castillo                                | 2 | 56  |
| Campamento de la Horda Roja (Malabashi)    | 2 | 59  |
| Taberna Albatros (Narak)                   | 2 | 77  |
| Concejo de los Magnates (Ilfatar)          | 2 | 92  |
| Cercanías de los montes Crisis (Marabashi) | 2 | 99  |
| Pabellón de Urusamsha                      | 2 | 110 |
| Paseo marítimo de La Espina (Narak)        | 2 | 116 |

|  |   |     |
|--|---|-----|
| Sala de baños (casa de Derguín en Narak)         | 2 | 120 |
| Mirador oculto (casa de Derguín en Narak)        | 2 | 130 |
| Adarve de ciudadela (Ilfatar)                    | 2 | 144 |
| Casa de Neerya (Narak)                           | 2 | 153 |
| Pico Aural (aldea)                               | 2 | 166 |
| Oráculo del Aural (templo)                       | 2 | 168 |
| Alminar del templo de Pothine (Ilfatar)          | 2 | 201 |
| Templo de Orbine                                 | 2 | 218 |
| La Isla de los Sueños (Derguín)                  | 2 | 223 |
| Malib (ciudad)                                   | 2 | 225 |
| Sala de audiencias de la reina Samikir           | 2 | 230 |
| Catacumbas de Ilfatar                            | 2 | 244 |
| Celda estrecha (Narak)                           | 2 | 254 |
| Orilla del Argatul (Campamento de la Horda Roja) | 2 | 263 |
| Pirámide de Malib                                | 2 | 270 |
| Explanada de la Acrópolis (Narak)                | 2 | 280 |
| Celda interior (Narak)                           | 2 | 284 |
| El Rauda (barco)                                 | 2 | 299 |
| El Vesania (barco)                               | 2 | 312 |
| Coto de caza de la reina Samikir                 | 2 | 328 |
| Puerto de Haida                                  | 2 | 337 |
| Campamento del Martal                            | 2 | 342 |

|  |   |     |
|--|---|-----|
| Ruinas de Ilfatar                                    | 2 | 344 |
| Altar de sacrificios (Torre de la Sangre de Ilfatar) | 2 | 351 |
| Remanso rodeado de grandes piedras blancas           | 2 | 364 |
| Compartimento secreto en casa de Darkos (Ilfatar)    | 2 | 369 |
| Calzada junto a río Bhildu y bosque                  | 2 | 374 |
| Meseta de Malabashi                                  | 2 | 422 |
| Lirib (ciudad)                                       | 2 | 426 |
| Oasis en la meseta                                   | 2 | 428 |
| Segundo oasis en la meseta                           | 2 | 429 |
| Estancia en pirámide de Malib (celda)                | 2 | 445 |
| Cercanías de las montañas de Atagaira                | 2 | 448 |
| Acruria (capital de Atagaira)                        | 2 | 454 |
| Sala Real (Acruria)                                  | 2 | 461 |
| Pequeño palmeral                                     | 2 | 500 |
| Aposento de Derguín (Acruria)                        | 2 | 504 |
| Palestra de Ardibia (Acruria)                        | 2 | 506 |
| Observatorio de Taniar (Acruria)                     | 2 | 512 |
| Harén de la reina (Acruria)                          | 2 | 518 |
| Pasillos laberínticos (Acruria)                      | 2 | 527 |
| Dominios de la dragona (Acruria)                     | 2 | 529 |
| Túnel entre Atagaira e Iyam                          | 2 | 545 |
| Muralla negra (Iyam)                                 | 2 | 550 |
| Bosque de árboles retorcidos (Iyam)                  | 2 | 556 |

|   |   |     |
|---|---|-----|
| Pradera de hierbas amarillentas (Iyam)      | 2 | 557 |
| Elevación con árbol de tronco oscuro (Iyam) | 2 | 560 |
| Loma junto a solitaria acacia (Iyam)        | 2 | 565 |
| Afuera de Malib                             | 2 | 574 |
| Plaza de Malib                              | 2 | 576 |
| Camino entre dos cerros (Iyam)              | 2 | 579 |
| Interior de la cúpula de Etemenanki         | 2 | 583 |
| Ascensor de Etemenanki                      | 2 | 586 |
| Torre de Etemenanki                         | 2 | 590 |
| Cúspide de Etemenanki                       | 2 | 591 |
| Cima del cañón (llanura de Malib)           | 2 | 606 |
| Kimalidú (literal + mítica)                 | 2 | 614 |
| Torre de la Sangre de Nidra                 | 2 | 616 |
| Ruinas de Nidra                             | 2 | 617 |
| Crestas de roca. Los Cuernos                | 2 | 639 |
| Campo abierto. El Estadio                   | 2 | 648 |
| El Maular (elevación)                       | 2 | 654 |
| Cuevas bajo la Roca de la Sangre (Nidra)    | 2 | 660 |
| Altar de la Torre de la Sangre de Nidra     | 2 | 662 |
| Interior de la falange                      | 2 | 671 |
| Tienda de mando de Ulisha                   | 2 | 675 |
| Pabellón de Yibul Vanash (El Enviado)       | 2 | 677 |
| Lago de Bórax                               | 2 | 689 |



|  |   |     |
|--|---|-----|
| Espléndido pabellón de Samikir                   | 2 | 690 |
| Estrado junto a Kimalidú (juegos funerarios)     | 2 | 692 |
| Ruinas de Narak                                  | 3 | 10  |
| Casa de Kratos y Aidé en Nidra                   | 3 | 48  |
| Polo norte del Prates (infierno)                 | 3 | 64  |
| Cala en el lago de Bórax                         | 3 | 71  |
| Plazuela en Nidra                                | 3 | 76  |
| Cueva semiluminada en el Kimalidú                | 3 | 91  |
| Planicie alrededor de Mígranz                    | 3 | 98  |
| Templete circular (Nidra)                        | 3 | 106 |
| Río subterráneo                                  | 3 | 135 |
| Sala de consejos de Mígranz                      | 3 | 138 |
| Trímor (ciudad)                                  | 3 | 145 |
| Navío mercante                                   | 3 | 146 |
| Mansión de Neerya                                | 3 | 148 |
| Templo de Tarimán (Narak)                        | 3 | 153 |
| Taberna El Mirador (Nikastu)                     | 3 | 163 |
| Almenas de torreón de Kratos (Nikastu)           | 3 | 184 |
| Templo de Manígulat (Narak)                      | 3 | 194 |
| Túneles secretos bajo el templo de Rimom (Narak) | 3 | 204 |
| Sala del Durmiente                               | 3 | 207 |
| Estancia de mármol blanco (Bardaliut)            | 3 | 233 |

|   |   |     |
|---|---|-----|
| Adarve oeste (Mígranz)                          | 3 | 246 |
| Llanura frente a Mígranz (campo de batalla)     | 3 | 256 |
| Macizo de Halpíam                               | 3 | 269 |
| Cráter de meteorito                             | 3 | 271 |
| Atalaya de madera (campo de batalla)            | 3 | 274 |
| Campo de batalla > lluvia de meteoritos         | 3 | 281 |
| Interior de bóveda negra (lluvia de meteoritos) | 3 | 282 |
| Lluvia de meteoritos > campo de cráteres        | 3 | 284 |
| Restos del templo de Rimom (Ruinas de Narak)    | 3 | 302 |
| Restos de la Espuela (Mígranz)                  | 3 | 324 |
| Calabozo de Samikir (Nikastu)                   | 3 | 397 |
| Lecho de río helado                             | 3 | 424 |
| Guarida del corueco                             | 3 | 426 |
| Cobertizo (Arubak)                              | 3 | 439 |
| Aldea de Arubak                                 | 3 | 440 |
| Pequeña playa (Arubak)                          | 3 | 443 |
| Caballerizas (Nikastu)                          | 3 | 448 |
| Proa de atunero                                 | 3 | 471 |
| Forja de Tarimán                                | 4 | 29  |
| Sala convertida en quirófano                    | 4 | 33  |
| Forja de Tarimán en Agarta                      | 4 | 53  |
| Eje del Bardaliut                               | 4 | 77  |
| Observatorio (Bardaliut)                        | 4 | 79  |

|   |   |     |
|---|---|-----|
| Puente de Kaluza                                | 4 | 92  |
| Puerta del Prates                               | 4 | 96  |
| Lantria (puerto)                                | 4 | 121 |
| Taberna (Lantria)                               | 4 | 124 |
| Casa de postas (Lantria)                        | 4 | 126 |
| Territorios de Riti3n norte                     | 4 | 128 |
| Casa de postas (Kil3r, ciudad)                  | 4 | 128 |
| Rurli (pueblo)                                  | 4 | 132 |
| Campamento de los Khrumi (Malabashi)            | 4 | 135 |
| Tienda de Aid3 (Campamento de los Khrumi)       | 4 | 144 |
| Zona de hoguera (Campamento de los Khrumi)      | 4 | 147 |
| Terraza de palacio (Curd3n, Atagaira)           | 4 | 161 |
| Orilla del r3o Trekos (Bosque de Coroc3n)       | 4 | 175 |
| Colch3n de helechos y roble (Bosque de Coroc3n) | 4 | 195 |
| Comarca casi bald3a (Ruta de la Seda)           | 4 | 213 |
| Mirador circular frente a Zirna                 | 4 | 218 |
| Huertos a las afueras de Zirna                  | 4 | 219 |
| Casa de Dergu3n                                 | 4 | 221 |
| Llanura de ensue3o (Dergu3n)                    | 4 | 225 |
| Templo de Tarim3n (Zirna)                       | 4 | 240 |
| T3neles secretos bajo Atagaira                  | 4 | 243 |
| Zonas de pasto (Pabsha)                         | 4 | 250 |
| La Vieja Dama, torre (Templo de Tarim3n, Zirna) | 4 | 255 |

|   |   |     |
|---|---|-----|
| Capilla (Templo de Tarimán, Zirna)                | 4 | 258 |
| Desfiladero de Agros                              | 4 | 263 |
| Linde del desierto de Guinos                      | 4 | 264 |
| Teluria (puerto-ciudad)                           | 4 | 267 |
| Puerto principal (Teluria)                        | 4 | 269 |
| Lucerna (barco)                                   | 4 | 278 |
| Hoguera en desierto de Guinos                     | 4 | 307 |
| Bardaliut de ensueño (Derguín)                    | 4 | 309 |
| Aldea de los Ghanim                               | 4 | 318 |
| Aposentos del Primer Profesor (Nahúpirgos, Koras) | 4 | 339 |
| Hondonada en el centro de Guinos                  | 4 | 354 |
| Puerta Sefil (Hondonada de Guinos)                | 4 | 359 |
| Portal (Interior de Puerta Sefil)                 | 4 | 362 |
| Playa desconocida                                 | 4 | 379 |
| Bahía desconocida                                 | 4 | 384 |
| Ruinas de Zenorta                                 | 4 | 386 |
| Torre dorada de Taniar (Bardaliut)                | 4 | 409 |
| Torbellino en el mar                              | 4 | 438 |
| Pozo sin fondo bajo el mar                        | 4 | 443 |
| Plaza en ruinas (Zenorta)                         | 4 | 449 |
| Tártara (ciudad)                                  | 4 | 459 |
| Exterior de Tártara                               | 4 | 469 |

|   |   |     |
|---|---|-----|
| Torre de Sangre desconocida                   | 4 | 471 |
| Adarve de la muralla de Zenorta               | 4 | 479 |
| Narday, ciudad (Agarta)                       | 4 | 489 |
| Balcón de Palacio (Narday)                    | 4 | 490 |
| Atalaya en mitad de la jungla (Agarta)        | 4 | 513 |
| Campamento improvisado (Puerto de Zenorta)    | 4 | 529 |
| Bosques y calzada de Bearnia (Agarta)         | 4 | 537 |
| Cerro con almenara (Bearnia)                  | 4 | 539 |
| Claro de bambúes gigantes (Región de Zenorta) | 4 | 553 |
| Meseta al borde de la nada                    | 4 | 555 |
| Pequeña hondonada sembrada de espadañas       | 4 | 556 |
| Ruinas de ciudad en mitad de meseta           | 4 | 558 |
| Torre de Sangre en ruinas                     | 4 | 559 |
| Ruinas junto a calzada                        | 4 | 565 |
| Patio de losas rotas (Ruinas de Dhamara)      | 4 | 581 |
| Vehículo policial (Tártara)                   | 4 | 626 |
| Pasillo frente a quirófano (Tártara)          | 4 | 628 |
| Sala de visitas de hospital (Tártara)         | 4 | 629 |
| Laboratorio de hospital (Tártara)             | 4 | 631 |
| Lanzadera orbital de Taniar                   | 4 | 637 |
| Escalera subterránea (Dhamara)                | 4 | 647 |
| Selva (Montaña Estrellada)                    | 4 | 653 |
| Oquedad en ladera (Montaña Estrellada)        | 4 | 654 |

|   |   |     |
|---|---|-----|
| Atalaya vacía (Montaña Estrellada)                            | 4 | 668 |
| Gran pradera (Agarta)   | 4 | 675 |
| Campamento de Teanagari (Pradera)                             | 4 | 676 |
| Pozo de bajada-subida   | 4 | 691 |
| Gruta con pequeño lago  | 4 | 693 |
| Quinientos metros sobre la llanura (Anfiún)                   | 4 | 704 |
| Primera línea entre Invictos y Atagairas                      | 4 | 708 |
| Cercado simbólico tras Atagairas                              | 4 | 716 |
| Tubo cilíndrico (Puente de Kaluza)                            | 4 | 751 |
| Pasillo de tuberías y estructuras extrañas (Puente de Kaluza) | 4 | 760 |
| Antesala del Prates   | 4 | 762 |
| Llanura de materia oscura                                     | 4 | 773 |
| Burbuja de Kalitres (Espacio exterior)                        | 4 | 782 |
| Castillo de metales (Syfrôn de Kalitres)                      | 4 | 805 |